零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2013 6月 Vol.188
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

移动特攻区 三国大乱斗 玩转攻略心得

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

魔兽Discovery频道
艾泽拉斯新闻旧事

游边戏外
云中之城

英雄联盟专区
生化魔人扎克
解读极地大乱斗
S3新道具使用指南



电脑乐园游戏攻略 2013 动漫生活铺 不得不看的剧场动画 6月号 总第188期

CONTENTS

游戏攻略 目录

002 **电攻游戏风云榜 2013 年 6 月**

006 **游戏新闻**

010 **游戏 X 光片**

014 **微专栏**
龙爷的微击论
我也能上杂志

018 **游边戏外**
云中之城

024 **英雄联盟专区**
来自实验室的噩梦：生化魔人扎克
娱乐向地图登堂入室：解读极地大乱斗
S3 新道具使用指南：AD 英雄篇

030 **魔兽 Discovery 频道**
艾泽拉斯新闻旧事

032 **DOTA2 专区**
开“DO”前的几件小事

034 **单机强打攻略**
星际争霸 2：虫群之心
关卡卫星地图攻略（下）

040 **移动游戏特攻区**
三国大乱斗 玩转攻略心得

046 **网游攻略全指引**
热血传奇 传奇迷，一秒 24 种生活（下）
炫斗之王 携手《拳皇》经典角色再现
无限世界 天选者踏空而来 · 祖龙不死
仙途 三魂七魄系统详解

054 **GAME 后勤组**
攒机月月谈
时尚 IT
移动后援团

060 **动漫生活铺**
不得不看的剧场动画

062 **看你妹**
国民妹妹 李知恩 I LOVE U

065 **面对面**
专访《逆转三国》游戏制作人 ANNE

066 **第一现场**

070 **玩家交流**

电攻游戏风云榜

网游平台 月度热门网游测试表









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：腾耀盛
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇　陶晓明
文字编辑：杨晓琴　倪荣页　张开明　张贞颖
美术编辑：马朔骅　张琪　欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

5月中旬至6月初

不用激活码
注册就能玩！

5月16日
公测



5月23日
不删档内测



5月23日
公开测试



5月28日
公开内测



十大新游期待榜

17173 爱游戏 爱17173

1）DOTA2 —
www.dota2.com.cn
2）怪物猎人 OL ↑
mho.qq.com
3）笑傲江湖 ↓
xa.wanmei.com
4）天涯明月刀 ↑
wuxia.qq.com
5）龙剑 ↑
lj.163.com
6）颓废之心 ↓
rh.xunlei.com
7）自由篮球 —
fs2.tiancity.com
8）ASTA ↑
asta.hangame.com
9）零世界 ↑
wz.sdo.com
10）轩辕剑 7 ↑
x7.changyou.com

十大网游排行榜

CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR 8.86
零纪元	CGWR:8.62
龙之谷	CGWR:8.51
时空裂痕	CGWR:7.61
倩女幽魂 2	CGWR:7.50
炫斗之王	CGWR:7.43
九阴真经	CGWR:7.32
行星边际	CGWR:7.31
永恒之塔	CGWR:7.24
剑侠情缘 3	CGWR:7.22

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包转有限公司
发行范围：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 1 楼
邮编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

移动平台 苹果 iOS 免费游戏推荐榜

1）逆转三国
8.5 分



2）乐高星球大战：尤达传	8.5 分
3）史上最难游戏 2	8.5 分
4）找你妹致青春版	8.0 分
5）愤怒的小鸟的朋友们	8.0 分
6）逆转天下	8.0 分
7）钢铁侠 3	7.5 分
8）灵魂守护者	7.5 分
9）金杰的生日	7.5 分
10）我爸曾是小偷	7.0 分

移动平台 苹果 iOS 付费游戏推荐榜

1）乐高蝙蝠侠：DC 超级英雄
8.5 分



2）小小传奇：怪物粉碎者	8.5 分
3）忍者神龟：屋顶狂奔	8.5 分
4）制导飞车：最终突袭	8.5 分
5）圣符国度	8.0 分
6）不可思议之路	8.0 分
7）玩具塔防 2	8.0 分
8）切绳子：时光之旅	8.0 分
9）砸罐子 3	8.0 分
10）如鱼离水	7.5 分

移动平台 安卓游戏推荐榜

1）扩散性百万亚瑟王
8.5 分

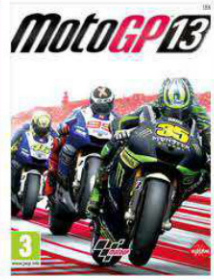


2）亡灵杀手：夏侯	8.5 分
3）割绳子：时光旅行	8.5 分
4）世上最难的游戏 2	8.5 分
5）找你妹致青春版	8.0 分
6）砸罐子 3	8.0 分
7）极限摩托 3	7.5 分
8）钢铁侠 3	7.5 分
9）忍者无极 2	7.5 分
10）我爸曾是小偷	7.0 分

单机平台
当月热门新游发行表



记住我
2013 年 6 月 4 日
卡普空制作的一款盗梦空间风格的科幻大作。游戏以记忆移植重塑为线索，有大量绚丽的动作场面。



黑暗
2013 年 6 月 14 日
吸血鬼题材的 RPG 作品。主角有着一张便秘脸。玩家需要在游戏中慢慢学习如何像一个吸血鬼一样利用超级能力克敌制胜。



摩托 GT13
2013 年 6 月 21 日
一款摩托竞速类游戏。制作方强调它的玩法会注重第一人称的驾驶体验。玩家化身车手享受速度与激情。



死侍
2013 年 6 月 25 日
游戏由动视发行。主角源于著名漫画《X 战警》的衍生系列。动作冒险玩法类似蝙蝠侠阿甘疯人院，会更加注重格斗元素。



英雄连 2
2013 年 6 月 25 日
描写第二次世界大战东线战场的即时战略游戏。玩家指挥苏军保卫斯大林格勒，并且一步步推向德国柏林。游戏画面精良，比一代有若干玩法上的创新。



驶向地狱：报复
2013 年 6 月 25 日
讲述机车暴走族生活的狂野游戏。玩家扮演一个猛男，在重金属风格游戏世界里追杀自己的仇人。

单机游戏热度排行榜

游戏名称	游戏热度
1）地铁：最后的曙光	9.3
2）生化奇兵：无限	9.0
3）死亡岛：激流	8.9
4）生化危机：启示录 HD	8.8
5）饥荒	7.8
6）海上巨兽：战舰	7.8
7）进化之地	7.5
8）工人物语 7：王国之路	7.0
9）幽闭圣地 2	6.9
10）异形战区 2	6.8



页游平台 月度新游发行表



热血战记
2013年5月13日
内测
youxi.baidu.com/rxzj/



大话修仙
2013年5月14日
首次内测
xx.sjgame.cn



战佛
2013年5月15日
盛世内测
youxi.baidu.com/zf/index/



仙魔志
2013年5月17日
首次内测
xmz.aiyeyou.com/



页游排行榜

1）神将三国
sjsg.huowan.com
2）街机三国
sg.123u.com
3）龙将
long.37wan.com
4）热血海贼王
hzw.zuiyouxi.com
5）大侠传
x.uuzu.com
6）神仙道
sxd.xd.com
7）醉西游
www.91wan.com/zxy/
8）魂之力量
www.gametouch.cn/hzll/
9）大海贼时代
op.pps.tv
10）仙落凡尘
xlfc.4399.com

桌游平台 月度热门桌游榜



风靡五年之久的《三国杀》，即将在5月20日发售《三国杀2013标准版》，本次改版升级，是游卡桌游官方积极汇总玩家提出的建设性意见，同时依据《三国杀Online》和线下测试的结果而进行的，使《三国杀》的竞技性和娱乐性达到了一个新的高度。

武将是《三国杀》的核心，本次改版不仅增加了两名全新武将，几个玩家熟知的老武将的武将技能也进行了大幅度调整，并将以全新的武将形象登场。值得一提的是，在《三国杀2013标准版》产品中，官方首次随机发放神话再临神武将闪卡，闪卡采用新工艺制作，更加精美炫目，极具收藏价值。

NO.1 三国杀2013 标准版



NO.2 小小王国
版本：中国　人数：2-4人
时长：5-15分钟
特征：休闲娱乐，推荐情侣
机制：卡牌驱动



NO.5 魁拔
版本：中国　人数：4-6人
时长：45分钟
特征：国产动漫改编，策略
机制：手牌管理



NO.4 上班不迟到
版本：中国　人数：2-8人　时长：30分钟
特征：竞速 策略 办公室游戏
机制：手牌回合点数



NO.3 神秘花园
版本：中国　人数：2人
时长：10-20分钟
特征：休闲娱乐
机制：卡牌色彩拼接

www.doofand.com

GAME NEWS
游戏新闻

编：X先生 美：咖啡

微新闻



1



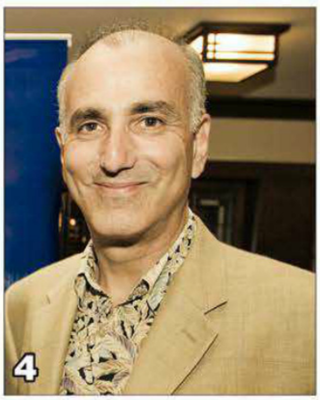
2



3



5


4



6


7

1 植物僵尸续作

期待植物大战僵尸续作的玩家有福了。最近 PopCap 正式宣布植物僵尸 2 将会回归。玩家最快在一个月左右就能见到它。同时在 5 月 20 日。《植物大战僵尸：冒险》作为一个周边游戏也已经登录 Facebook 游戏。《冒险》是一个偏向塔防类的社交游戏。

2 APP 达成 500 亿下载

苹果公司的 App Store 最近进行了庆祝 500 亿次下载的活动。正巧进行第 500 亿次下载的那位幸运用户可以得到一万美元的礼品卡。

3 2014 模拟人生 4

EA 旗下的模拟人生 3 从 2009 年开始凭借内容拓展拥有了极长的生命。现在他们决定制作模拟人生 4，目前还不知道具体的游戏模式，但预计可以在明年看到游戏成型。希望不要强制在线模式。

4 谷歌进军游戏业

科技巨头谷歌最近将游戏行业的一名大牌制作人 Noah Falstein 纳入麾下。他是卢卡斯艺术首批 10 名员工之一。他有可能负责安卓平台的一个重大游戏项目。外界猜测新游戏可能会发布在谷歌眼镜上。

5 2013 年 E3 展开幕

2013 年度 E3 展将在当地时间 6 月 11 日起在洛杉矶举办。期间包括索尼和微软在内的多家巨头将会发布次世代平台（PS4 等）消息。多家游戏公司也有全新大作发布。

6 暗黑 3 遭遇严重 BUG

1.08 版本跟新后。暗黑 3 出现了严重的金币复制 BUG。游戏中的金币价格一落千丈。为了追查黑金流向，暴雪不得不暂停了拍卖行系统。一些玩家表示现金交易行为正在伤害这款游戏。

7 Nvidia 掌机上市

这台性能爆棚的掌机六月份正式以Nvidia Shield的名字上市，售价350美刀。它看起来像是外挂屏幕的游戏手柄，但其实内部装备 Tegra4 处理器，配备 5 英寸视网膜屏幕 ，还能串流 PC 游戏。首先在北美供货。











8 中国游戏出版标准

我国的游戏出版系列标准目前正在制定中。具体的实施由全国新闻出版标准化技术委员会负责组织撰写，由中国新闻出版研究院和中国出版协会游戏工作委员会共同组建项目工作组，推进落实。规范主要包括《游戏出版标准体系表》，《游戏出版程序规范》，《游戏出版格式要求》，《游戏出版内容审读规范》四部分。最快在今年可以见到初稿。

9 “音乐侠”震撼来袭 开创音乐舞蹈游戏新潮流

近日，游戏蜗旗下全新大型 3D 时尚音乐舞蹈网游《音乐侠》震撼来袭。《音乐侠》以其颠覆性的创新游戏理念、连贯真实的舞蹈动作和次世代的视听感受，备受玩家期待。游戏通过技术革新，相较传统音乐舞蹈游戏在画质上有了巨大的突破。次世代 3D 引擎打造的舞台灯光效果华丽多变，真人动作捕捉实现了更真实的舞蹈动作表现。《音乐侠》独创的霹雳模式、主题舞场、元神舞斗等时尚创新玩法，超越了国内传统舞蹈网游的概念。游戏中，玩家可以召唤元神，做出绚丽多彩的魔幻攻击，给玩家带来完全新鲜的音乐舞蹈游戏体验。“Night Club”主题玩法也是由《音乐侠》独创，让玩家享受夜无限，HIGH 无限的夜场主题社交。

10 好状态信手拈来，脉动晋升网游必备极品装备

近日《倩女幽魂 2》玩家见面会上，脉动饮料再次携手网易游戏，借首款双视角网游《倩女幽魂 2》展开新一轮个性化合作。针对玩家网游过程中注意力不集中、打错怪、配合不及时等各种不在状态的“斜乎时刻”，驱斜有道的脉动将化身《倩 2》的瞬间回血神器，帮助玩家在游戏内外的关键一刻回复状态。

此外，印有“倩女幽魂”字样的脉动水蜜桃口味饮料更为玩家准备了神秘惊喜：“脉动激爽礼包”和“脉动梦之翼礼包”随机获取，让玩家不仅能充实自己的装备包，还有机会获得“脉动达人”的个性化身份标签和一个月限时的黑狐·锦袍及特殊的“脉动碧舟”坐骑！

11 Unity 亚洲开发者大会中国站

四月末，超过 1500 个来自各地的技术开发者聚集上海参加 Unity 中国开发者大会。数十位来自 Unity 总部的国外讲师与中国技术人员，为大家分享了一场精彩纷呈的技术饕宴。本次的技术交流会包括超过 40 场的技术讲题。这是 Unity 开发者的年度盛会，代表着全球 Unity 开发的最高水准和最高质量的技术交流。会议的高潮是 Unity 首届游戏创意设计大赛奖项的揭晓，该大赛历时三个月，对参赛的 300 款来自学生和商业不同领域的作品进行了评选，最终骏梦游戏的《新仙剑》、完美世界的神秘新项目《冰火》同时获得商业组冠军，学生组的两项冠军被台北海洋技术学院的《Doom Debris》和南台科技大学的《Dandelion》分别斩获。

拥有目前最顶尖技术的 Unity3D 引擎，是一款简单易用，功能强大，支持多平台发布特性的新型游戏引擎。

12 大丈夫萌大奶 泷泽萝拉代言魔幻网游零纪元

近日泷泽萝拉(现更名为水咲萝拉)在新浪微博爆出将代言中国内地网游的信息。其新浪微博爆料称，代言 5 月 23 日开启不删档内测的魔幻网游《零纪元》。在 2012 年大受关注后，泷泽萝拉突然离开了大众的视野，宣布隐退。此次更名复出后，泷泽萝拉（水咲萝拉）号召力不减当年，仅仅发布了数条微博，其新浪粉丝就轻松突破百万大关，并且持续走高。而此次高调代言 2.5D 魔幻新游《零纪元》，更引发了泷泽萝拉在中国玩家中的新一轮关注。

作为 2013 年初网游圈的黑马《零纪元》尽管颇受好评，但此前的市场运作一直颇为低调，除了偶见媒体新闻和极少的广告之外，就很难再见到有任何宣传手段。此次《零纪元》一改之前的低调，一举签下复出的泷泽萝拉为其进行代言，表露了极大的野心，这也从另一方面显示了《零纪元》对 5 月 23 日的内测信心十足。

谷歌地图玩游戏

说起谷歌地图，大家首先想到的是它的导航功能，偶尔还能用来查询一下女神的闺阁之类。现在 GeoGuessr 网站制作了一个基于谷歌地图和谷歌街景的“猜猜看”游戏。它的玩法是随机给出一个场景照片。玩家可以在街景模拟里行走探索，想方设法确定自己的位置。然后再到地图上点亮自己位于地球上哪个角落。

网址是 http://geoguessr.com/ 有兴趣的朋友可以去看看。

X：自誉为认路王的朋友可以挑战一下，城市里的广告牌文字对定位大有帮助，野外的话就需要对各大洲植被和地质特色有了解。



以为自己是在美国中部小镇，其实是在南非

一千美元的游戏攻略

一个游戏卖到一千美元已经够疯狂了，现在出现了一本卖到一千美元的游戏攻略。它是一本 15 年前发行的 N64 攻略大全。它的内容极其全面丰富，发行量又相当稀少，是收藏爱好者趋之若鹜的精品。年初，其中一份保存良好的攻略卖到了一千一百美元。

X：读者们，你们懂的。



多么淳朴的排版

联合国扼杀天网摇篮

联合国最近起草了一份草案，呼吁各国在达成统一的“国际框架”前，暂停无人武器研究和开发。这些武器包括多种无人机、密集阵近防炮，全自动智能防御机器人等等。它们最大的特征就是广泛使用计算机系统来承担人类的工作。大部分装备系统现都已经可用，但必须由人类远程操作。

联合国认为大规模部署智能化无人武器将严重影响和平，甚至最基本的世界秩序。他们还担心小型移动机器人使用配备枪支或其他武器的坦克式踏板大肆蹂躏环境。这份报告长达 22 页，联合国希望其成员国共同阐明国际社会禁止自动机器人和机器人系统在没有人类意志的情况下终结人类生命的政策。

X：要把天网扼杀在摇篮之中，联合国的能力实在有限。来自未来的肌肉男啊，人类的英雄需要你。



咱正在演终结者电影前传



EA 不再对军火商付费

游戏巨头 EA 最近声明，尽管游戏中还是要继续显示由那些武器制造商设计的武器，但它将会不再向武器制造公司付费。在之前例如《荣誉勋章》的游戏中，EA 会因为使用了枪械外形而向军火商支付授权费。

X：其实只要采取一个折中的办法：枪械一半设计用这家，另一半设计用那家，比如说 AK 的枪托加上 M4 的枪管——就不需要付费了，实在不行就发行《战地：弹弓版》。不过请问植物大战僵尸要给菜农付授权费用吗？



游戏截图拿来卖钱

《生化奇兵：无限》的画面是如此精美，以至于有人想出了要把游戏截图做成印刷品卖了赚钱的主意。据说大牌游戏制作人 Ken Levine 还会在那上面签名。由于采用的是超高分辨率版本，成品可以经得起玩家细致的观赏。预计售价在 250 美元到 550 美元之间。

X：这个很合理，官方同人小说可以做周边卖钱，原声大碟可以做周边卖钱，游戏截图当然也可以做周边啦。只要游戏做的足够好就行了，真爱的玩家会喜欢的。



这是一张 20MB 的广角截图

游戏公司抢域名

EA 最近注册了一大把域名，从战地 13 一直到战地 20。不过战地 10 到战地 12 的域名已经被其他团体抢注。另一方面动视对现代战争 8 到现代战争 20 的很多域名还没注册。

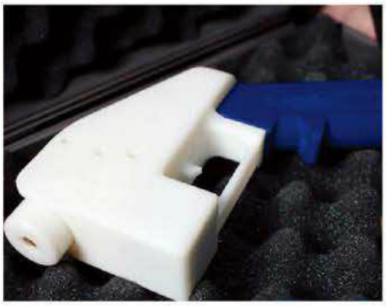
X：未雨绸缪的计划。一年一部的节奏 2030 年的游戏域名都有了。小编去看了看，后面几个域名都打不开。至于 20 以后的域名，读者们，你们懂的。

3D 打印枪械泛滥

最近大家已经熟悉了 3D 打印的新闻。它除了能打塑料玩具，还能制造可激发的武器。维基武器计划最近公布了世界第一把 3D 印刷手枪的蓝图。它这样做是为了促进 3D 手枪知识在全球的流通和制造。

这把枪包括 16 个零件，其中 15 个可以分别用 3D 打印机制作出塑料元件，然后拼搭起来。第 16 个是金属零件，没有实际功能，只为了让枪械符合能被探测器侦测到的法案。一些记者已经成功把塑料枪带入管制区域。

X：3D 打印的特点就是，只要有机器，有原料，有蓝图，任何人都可以制作任何东西。





游戏工程师上火星

某组织正在全球范围内为 2023 年实施的某个人类火星殖民计划招募志愿者。来自于 Valve 公司（半条命，求生之路，传送门，军团要塞，DOTA2 制作方）的 Jeep Barnett 是一名游戏工程师。当他得知火星志愿者计划后，产生了辞掉工作报名前往火星的念头。他最终能不能去往火星还不可知，报名者首先要经过一系列的训练与测试。

X：人生总还有更大的梦想要实现。



身残志坚的 LOL 英雄

一名叫做 Knight 的大四学生最近在英雄联盟游戏里拿到了一个五杀的成就。据统计每 1500 场比赛中只有一场会出现五杀。而他本人是一名患有“肌肉发育不全”症的残障人士。他的胳膊和手臂无法正常活动，但 Keith 通过长期练习学会了用嘴、脚和手肘进行游戏的绝技。

X：颤抖了吧？大神用脸滚键盘也能五杀。



第一人称 3d 马里奥

你还记得经典的玛丽兄弟游戏吗？最近有爱好者制作了一部 3D 版本第一人称视角的马里奥游戏流程视频。玩家在电影里看到的不再是横版过关的马赛克画面，而是附身在马里奥身上直面 BOSS 和水管。虽然这只是视频，还没作出游戏，但看起来已经够让人激动期待。

X：晕 3D 画面的朋友可能不会喜欢。这个视频出来已经有一段时间，在网上搜索第一人称马里奥就能找到。


第一人称视角，直面 BOSS 火球

编：X 先生
美：咖啡

游戏 X 光片



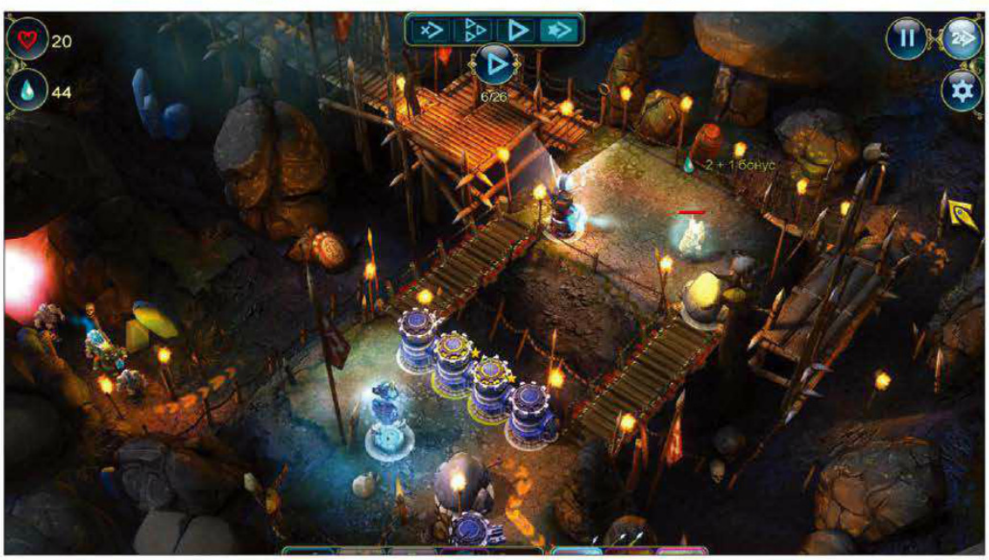
战斗世界：克罗诺斯

它是一款德国人制作的策略游戏。有着红警的画风，今年年末登陆 PC。



黑胡子刺客

育碧透露《刺客信条 4：黑旗》的故事将围绕着真实的历史事件和人物展开。当然他们也会有较为宽松的再加工。时空背景上，游戏机将回到 18 世纪的加勒比海，再现那个海盗的黄金年代。玩家有机会和一些臭名昭著的大海盗一起冒险。整体地图将会是一大片海洋、一些船只和零星分布的群岛。主角在海洋上玩“海盗无双”，然后登陆小城继续飞檐走壁的刺客历程。



魔法卡片

《繁荣世界：守护者》是俄罗斯开团队 Nival 制作的一款结合塔防与卡牌收集的策略游戏。你的防塔，你的魔法和你的陷阱都是以魔法卡片的形式存在，都可以升级。因为每次战斗后的卡片掉落是随机的，所以你将会面临完全不确定的战术策略。它的画面风格鲜艳亮丽，关卡怪物设计多样，还有随机地图拓展游戏性。总之是一款优秀的休闲游戏。



面具男的崛起

《蝙蝠侠：阿甘起源》预计在今年 10 月 25 日发布。游戏背景时间在阿甘之城以及阿甘疯人院发生之前。当时布鲁斯韦恩刚刚成为超级英雄。玩家可以看着蝙蝠侠如何从职业菜鸟成长为黑暗骑士。同时，一些在今后的故事中扮演重要角色的反派也在本部游戏中崭露头角。毫无悬念地，本作用又有大量面具男出现。



功夫足球

实况 2013 对球员动作的模拟下了工夫，于是我们能看见逼真的肢体动作。

另一个结局

DC 的漫画《成人童话》讲述的是童话故事结束后的世界。童话人物是不死的，在童话结尾的以后，王子和公主结婚会吵架吗？生小孩吗？青蛙变成人类后有没有后遗症？反派大灰狼会不会放下屠刀改邪归正？《行尸走肉》的开发商 Telltale 最近决定将这部成人童话改编游戏《与狼同行》。从游戏截图上来看，它依然会用那种漫画的风格表现深邃的道德的抉择问题。



www.dooland.com

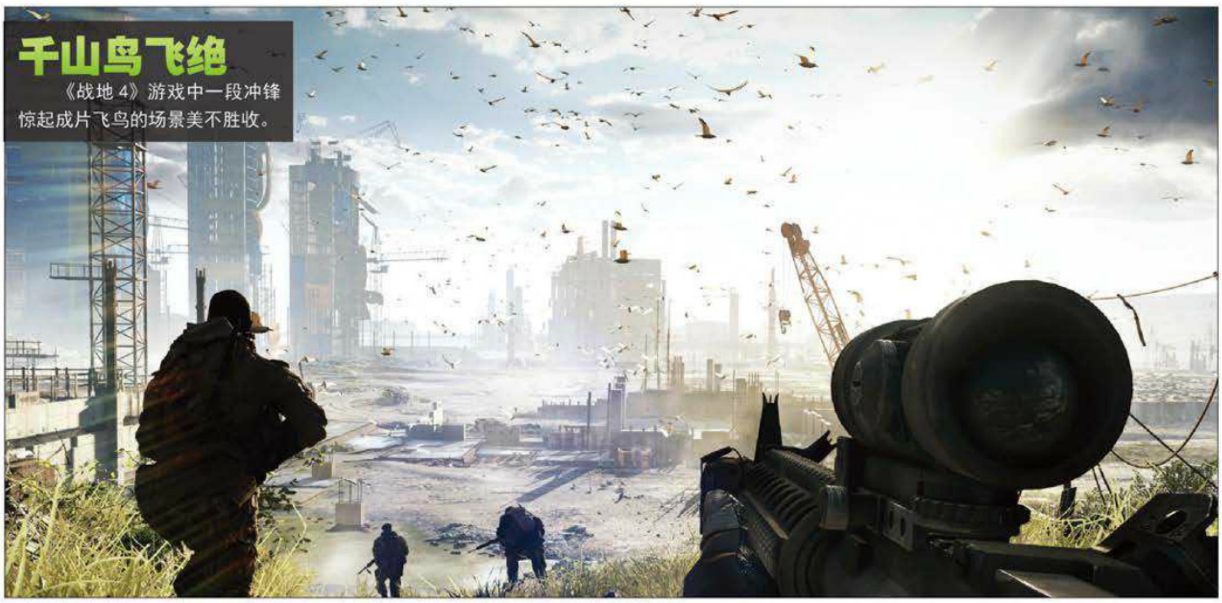
G 友之间

《分裂细胞 6》最近确认了会加入经典的“间谍 VS 佣兵”模式。在这个模式中，玩家可以扮演间谍或者佣兵一方，进行两边团队作战。和剧情模式不同，团队作战的时候，玩家要更加注重战术配合而不是个人能力的发挥。由于自由度比较高，不光是站桩对射，这种玩法在分裂细胞 4：双重间谍里广受好评。



千山鸟飞绝

《战地 4》游戏中一段冲锋惊起成片飞鸟的场景美不胜收。





血与沙

育碧决定推出根据热播电视剧“斯巴达克斯”改编的格斗游戏《斯巴达克斯传奇》。这款游戏中提供了数以千计的冷兵器组合和强大的技能系统。玩家可以自主培养他们的角斗士。在生死场上终结对手。游戏支持与好友连线对战，或者上网挑战全世界玩家。电视剧中的男主角也加入制作团队，为游戏的开发提供容貌捕捉并扮演声优。



战机缠斗

《打击矢量》是一个虚幻引擎制作的独立射击游戏。它可以选择两种不同模式。在远距离上，玩家可以选择第三人称模式进行空战；近距离时，又可以切换成变形机甲模式，像标准的第一人称射击游戏一样操作。它会有单机剧情，但重点在多人对战方面。广大复杂的场地和紧凑激烈的战斗都是它的亮点。由于制作团队非常小，游戏上市日期还未知。



苦日子

《地铁：最后曙光》用精致的画面展示了人类苟且偷生的一些异常逼真的细节。

荒诞总统

《黑道圣徒 4》的制作方虽然经历了一些风波，但一点都没有改变他们乱搞的兴致。在这款最新的游戏中，玩家将会经历一个更加荒诞广阔的世界。一些曾经游戏中想都不敢想象的疯狂武器将会被用来对付匪夷所思的外星人。游戏的背景有点类似《独立日》那种气氛，将会有类似 GTA 圣安德烈斯的升级系统，让乐趣蔓延更加久远。



编：samtown 美：哈秋

我也上杂志

阿汤叔来兑现承诺啦，之前还有读者发微信来询问：“不是杂志里公众微信平台活动上说只要发送微信就有机会上杂志的吗？怎么我发了那么多条还没上？”好吧，栏目也是要策划外加挤一挤才能有的呀，毕竟杂志每月要介绍那么多游戏，页数很紧张哦！不过这个微信交流栏目之后也会逐渐替代之前玩家交流的回函寄信模式，大家加入之后与小编们沟通就很方便啦！



王日天 地区：湖北 黄冈

阿宅能告诉我敢达模型上漆是用喷罐还是啥呢？



一般不用喷罐漆，因为比较贵。对于初入门的玩家不推荐上色，MG 系列的模型素组（不上颜色漆）已经很细腻了，不需要做细节改造，股不用上色。渗线、贴纸之后作渲染和保护用的消光漆、亮光漆则都只能买到喷罐的。



Soft dog 地区：江苏 扬州

你是电脑还是人？



当然是人……你当外挂聊天器啊！微信公众平台由阿汤叔负责管理，每个小编每天轮换值班回复玩家信息哦！有啥疑问和需求都发过来吧！

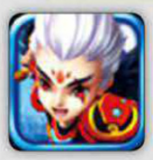


BT 宁宁 地区：宁夏 银川

小编们能不能介绍点关于 Dota2 的相关信息啊？



从本期开始杂志就会设立固定连载的 Dota2 攻略专区咯，和之前 LOL 专区的连载一样，Dota2 马上就要进入内测阶段，小编们和你一样早已等不及啦！有啥问题可以给 DOTA 达人 X 先生来信哦！~



橙子先生 地区：山东 泰安

能否介绍一个好玩点的安卓游戏呀？



请你关注每期杂志里的移动平台栏目，还有我们微信平台之后每天也都会推荐一个移动平台游戏给大家的，其中肯定不乏好玩的游戏哦！



魏瑞辉
地区：江苏 南通

地下城与勇士



这位小同学就发了 5 个字，一看就是 DNF 的忠实粉丝，没关系啦，要的就是这种支持！我们杂志也会关注 DNF 游戏的！



Hang Zi Jie 地区：天津 武清

我想给你们小编提一点

意见

第一条

英雄联盟的英雄版块是否增加多一个英雄，这样就能在下一个版本的介绍新英雄

第二条

看你妹这个版块是否可以不要拿一些正在读书的妹纸来。我相信广大宅男们也不喜欢一个太年轻的妹纸



这位读者很牛 X，一口气发了 6 条微信，差点没把大叔的屏幕刷爆了……建议以后尽量精简到一条消息里哦！首先我们每期介绍一个英雄的速度目前看来还算能满足玩家的需求，毕竟新英雄大家都需要有一段时间的了解熟悉期，介绍了太快太多，新手玩家难以接受哦！第二条敢问兄台贵庚啦？我相信广大宅男们都是喜欢年轻妹纸滴！



简 地区：浙江 温州

出一期关于放置类游戏的专题吧……貌似最近有点流行？



你说的放置类游戏是不是就是我们5月刊中小P羊同学写的“沙盘游戏”专题？



翩翩、公羽~ 地区：中国 上海

“兄弟，我把你扛在肩，你不是一个人在战斗！”这样的创伤无疑将迅速处理并恢复，重振威风继续征程！



这是一条为雅安地震灾区祈福的微信，同时，也让我们纪念512汶川地震5周年。



林森彬 地区：上海 松江

五月刊攻略本51页“综合而言”那段出现了两次，两次一模一样的话啊！



感谢你的批评意见，经核实是美工排版出现问题，多加入了这一段，对此我们表示由衷歉意，并责令编辑做检讨，以避免再发生类似错误。



麦当劳TM 日本 神奈川

那个英雄联盟的攻略是复制粘贴的吗？有没玩过的啊？感觉忽悠人啊……



LOL高手如云，杂志编辑和作者写的也未必是最好的，感谢你提的意见，我们会继续提高攻略质量，同时如果你对自己的技术有信心，也欢迎你给我们杂志投稿哦~~



蕾蒂西亚 地区：弗莱彻属波利尼西亚

求小编推荐一款联想小Y可以无压力玩完今年的游戏不要过5000元。



对这位同学的要求实在没法满足。联想小Y今年的主推配置Y500系列都是7k以上的报价，即使是它们也不敢说无压力玩今年的游戏。5k预算的小Y可以考虑两款：1是Y480m，大概4900左右；2是Y480n，大概5200左右。这两台电脑当然是480n更好一点，今年的游戏基本都能装上，能跑起来，但是特效不能开太多就是了。



金栩辉 地区：广东 深圳

看了四月的介绍，知道了《炫斗之王》这款游戏，想快点玩玩，被激活码难住了……



《炫斗之王》目前已经进入不删档内测阶段，只要有QQ号码就可以直接激活登录游戏哦！



粑 地区：山西 晋中

在攻略刊的第17页，中段左侧，就是P羊写的沙盒专题，Minecraft的举例图，其中再现的不是奥格瑞玛，而是奥格瑞玛旁边的小城镇——剃刀岭！虽说对杂志没有多大的影响，但身为一个前WOWER可能有了一些强迫症吧，杂志做得很好，很喜欢P羊的文字！还有X先生。



喔，对的，你看的很仔细哦，编辑这样写主要是为了让图片更突显，我们会督促他们注意细节的哦！感谢你提出的意见！



沈梦宇 地区：上海 徐汇

能推荐一款3d配置不太高的网游吗，最好已经公测。



零纪元，2.5D奇幻网游，官网是：www.ljy0.com 不错的哦~已经公测了！



有妖气 地区：湖南 郴州

阿汤叔？话说下一期的看你妹的萌妹子是否来个国产仙女姐姐或妹妹呀？



不好意思，本期送上的是韩国国民妹妹，国产妹子的话，下期大叔好好找找吧！

关注电攻官方微信公众平台
我也能上杂志！
微信二维码扫描关注

朋友搜索关注：pcgg2013

www.dooland.com

文：肥龙
编：samtown 美：哈秋

龙爷的微击论

2013年6月



钢铁侠3“中国制造” 电影改编手游中看不中用

暑期向来是娱乐消费的巅峰时段，对于以青少年学生为主的游戏市场来说更是一个爆发期。今年暑假的娱乐狂潮在《钢铁侠3》的热映中隆重登场，作为一部以“中美合作”为噱头的商业巨作，中国人在好莱坞大片中的地位被提拔到一个前所未有的高度，大家伙儿也很买账，上映数天内地票房就突破了4亿。

在一个“X而优则戏”的时代，任何时髦、流行的东西都难免被游戏一下。对于电影改编大家向来都不陌生，只不过单机改编是个比较蛋疼的话题，而网游改编则周期太长无法与时俱进，所以能叫得上号的成功改编案例实在是不多，Gameloft这次瞄准了手游市场看起来是个英明的决策——同步推出的《钢铁侠3》手游画面出色，客户端达620M显得诚意十足，但国外著名游戏媒体IGN就是不买账，给了一个6.6的及格分，原因无非是——好看不好玩。

今年暑期还有多部好莱坞大作即将上市，改编手游也是板上钉钉的事情，只不过游戏改编有其先天性缺陷，不断地失望应是意料之中事情，所以，别拿改编太当回事。



钢铁侠附身 人人都有一颗富二代的心

就像当年我们迷擎天柱、奥特曼，现在的孩子迷喜洋洋、灰太狼一样。钢铁侠全身上下铺满了凡人梦寐以求的技能、天赋，更不用说那傲人的财产，钢铁侠已成为新时代男人幻想的化身、女人梦想的偶像，而随着影视的崛起其周边效应也日益高涨：手机壳、模型、游戏……不过相关评论却是褒贬不一。

银家潘爱兔：资深游戏玩家

gameloft的《钢铁侠3》成功的再一次通过ios平台给了诸屌丝狠狠一击，让屌丝们明白自己和高富帅的真正差距：屌丝就请玩玩最初级的mk3就好了，想学托尼来个全机出击？拿大把的人民币来换！

雪猹：资深游戏媒体

凡是电影改编的游戏有个定律，那就是电影质量与游戏质量往往成反比，电影越精彩，游戏就显得愈发的屎样，总之游戏改编电影就是个彻头彻尾的悲剧，悲到骨子里那种。

黄金体验：著名手办达人

四十二个造型四十二朵花，四十二个钢铁侠是一家，四十二套装甲汇成一句话，手办模型游戏内购快来掏钱吧。



Puzzle & Dragons 月入1.13亿美金 手游吸金堪比卖白粉

Puzzle & Dragons（中文译名为《智龙迷城》或《火龙之怒》）是日本GungHo公司开发的手机游戏。这是一个非常具有创意的新类型游戏，游戏规则简单，主要使用“消除”模式（俄罗斯方块、水晶宝石……）进行战斗，是一款具有RPG养成元素的游戏。GungHo公司四月份收入120亿日元，也就是1.19亿美元，比去年4月份增长了1142.8%。而《智龙迷城》在iOS和Android平台月收入1.13亿美元的游戏，相当于平均每天收入376万美元以上。目前《智龙迷城》用户超过1300万，意味着10%的日本人都在玩这款手游。





魔兽三缺一 全球限量版魔兽世界主题麻将即将上市

2012年BWC现场，全球限量1000套的《魔兽世界：熊猫人之谜》麻将惊鸿一现，立即引起广大玩家的关注。BWC现场放出魔兽麻将部分预订资格，玩家排起长队争先预订，现场展示的魔兽麻将也亮相各大游戏媒体首页。此后关于魔兽麻将就杳无消息了，这让麻将之国的玩家们心怀不满。近日有媒体向官方征询此事进展，得到官方答复曰：我们希望为玩家提供最精致的暴雪周边，所以对《魔兽世界：熊猫人之谜》限量版麻将进行了工艺改良，产品的一些细节部分做了更加精雕细琢的升级，因此延后了上市时间。

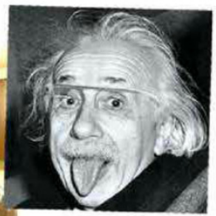
据不可靠消息说，5月初左右，官方会放出魔兽麻将的预订资格。

对于此消息，网友纷纷回复：坐等山寨！！！



谷歌眼镜回应被越狱：我们故意的！





谷歌眼镜测试版刚刚发货不久，便传出该产品遭到黑客越狱的消息，这看起来是个不妙的消息。但谷歌眼镜开发团队成员史蒂芬．劳（Stephen Lau）却振振有词地表示：我们故意的！

史蒂芬·劳在 Google+ 上发帖说："我无意打击任何人，但说实在的，我们是故意不锁住设备的。为的是方便你们越狱，然后做一些疯狂的事情。毕竟你们花了 1500 美元，还亲自去提货。给我们弄点酷的东西看看吧。"

谷歌眼镜被认为是里程碑式的科技革命，或许它是继乔布斯老爷的苹果之后的另一神器。从上面的段子来看，开发人员显然不满足自己脑袋里所设想的那些东西，所以他们用这种方式来搜集更多创意——这看起来确实挺聪明。不过当地球上某个国家突然冒出大量的"高仿真谷歌眼镜"的时候，他们是否还会为这个小聪明沾沾自喜呢？



魔兽玩家流失

暴雪总裁：大部分是中国人



在刚结束的 2013 年财报会中，动视暴雪 CEO Robert 和暴雪总裁 Mike 发表了重要讲话，主要内容如下：

本季度，魔兽世界付费用户数下降了约 130 万，大约占 14%，目前约有 830 万用户。仍然是世界上最大的付费制 MMORPG。

大部分的用户流失发生在东方市场，有很大一部分来自中国，主要是受免费游戏影响。

他们还提到虽然中国用户非常多，但是人均消费都比较低。同时相信这个品牌的长期价值，会继续将大量资源投入到魔兽世界中。

讲话中还提到了《星际争霸 II：虫群之心》，以及将在今年晚些时候推出的《暗黑破坏神 III》PS3 版。此外，还提到了正在研发中的《炉石传说》和《暴雪全明星》，但就是没说啥时候上市。





假后不想上班（上学）综合症



全球最大的劳动力管理解决方案商克罗诺思公司日前调查称，71% 受调查的中国人承认曾装病翘班，位居全球之首——看起来中国人是又懒又爱撒谎。实际上我们是个勤劳而又刻苦的民族，地球人都知道。

为啥有这种误区？——因为我们的假期太少了！

号称"五一长假"只不过是补两天休一天，上两天然后再放两天。就放一天假非要搞那么复杂，从生理学上来讲就让人受不了。再加上我们是个地大人多路易堵的国家，出个门也不方便……憋家里玩三天游戏是个不错的选择。但是，假期的感觉稍纵即逝，眼睛一闭，一睁，这咋又要上班了呢？

编：X先生 美：咖啡



云中之城

《生化奇兵：无限》把背景设定城市从海底捞起，飘上了天。前两部游戏阴暗幽闭的海底废都一下子就变成了飞翔云端的高邈胜境。

你有没有抬头看过天上的云发呆？有就对了。人类对天空的向往是与生俱来的心灵追求。每一朵云飘着飘着就会散去，但它们没有消失之前却那么真实，那么柔软。如果你的心中还有那么一丝浪漫，难免会对白云存在一点幻想。大片大片的云朵像棉花糖一样，难说有人爱趟在云朵上晒太阳；又或者云也许是神仙隐居的地方，在层层云片后面隐藏有典雅庄严的宫殿。人类对飞行和天空的理想已经现实。在天空中制造城市的愿景依然被各种游戏和通俗文化反复意淫。

云中城缘起：臆想



世界各地的神话中，老有大批的神灵蹲在天上。

如果偏要追溯人们对云中城幻想的由来，那么从人类会抬头看天的那一刻也许就已经开始。世界各地的神话故事中，老有大批的神灵住在天上。既然神仙老儿长期蹲在天上，那也许他们也需要一些建筑工程，云中有城市就是自然的事情了。

一种叫做“海市蜃楼”的自然现象也许起了推波助澜的作用。



又软又白的云怎能让人不浮想联翩。

海市蜃楼是一种因光的折射而形成的自然现象。它也简称蜃景，是地球上物体反射的光经大气折射而形成的虚像。平静的海面、大江江面、湖面、雪原、沙漠或戈壁等地方，偶尔会在空中或地下出现高大楼台、城郭、树木等幻景，称为海市蜃楼。我国广东澳角、山东蓬莱、浙江普陀海面上常出现这种幻景，古人归因于蛤蜊之属的蜃，吐气而成楼台城郭，由此得名。

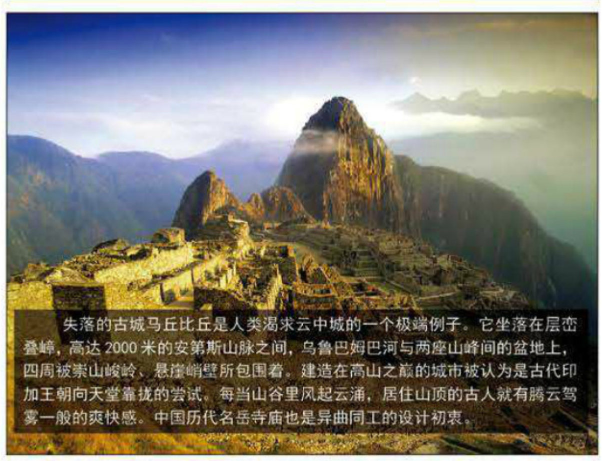
海市蜃楼常在海上、沙漠中产生，海市蜃楼是光线在延直线方向密度不同的气层中，经过折射造成的结果。无论哪一种海市蜃楼，只能在无风或风力极微弱的天气条件下出现。当大风一起，引起了上下层空气的搅动混合，上下层空气密度的差异减小了，光线没有什么异常折射和全反射，那么所有的幻景就立刻消逝了。

随着我们人类对自然世界的了解加深。人们的想像力已经把云中城从神的地盘演变为了人的地盘。因为知道了水蒸气和大气层的关系，那么天空之城也许不仅仅是随便空想而已。



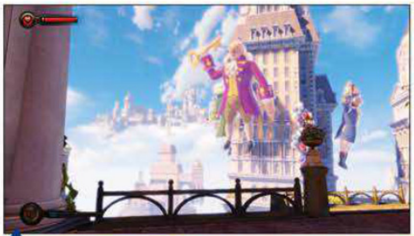


神经错乱和海市蜃楼恐怕是最早的云中城。



失落的古城马丘比丘是人类渴求云中城的一个极端例子。它坐落在层峦叠嶂，高达2000米的安第斯山脉之间，乌鲁巴姆巴河与两座山峰间的盆地上，四周被崇山峻岭、悬崖峭壁所包围着。建造在高山之巅的城市被认为是古代印加王朝向天堂靠拢的尝试。每当山谷里风起云涌，居住山顶的古人就有腾云驾雾一般的爽快感。中国历代名岳寺庙也是异曲同工的设计初衷。

云中城的浪漫：自我膨胀


既然能造云中城，那么定还有更多神奇的宝贝。

也许生化奇兵游戏对人性的探讨并不是站在批判的角度上；但我们可以从它世界构造的巧思里看出一些端倪。如果凡人能实现云中城的伟大，那么也能在这个神迹级别的云中城建造更多出类拔萃的奇迹。如果云中城是由人类铸造，装载的人必定不是凡人。《无限》中的城市居民生活都像最黄金岁月里的最舒适安逸的人。没有病人，没有老人，没有穷人——飞翔在空中的奇迹面前，这些苦难似乎都是完全不需要考虑的事情。《无限》游戏的优秀之处就在于后半部讲述了城市中的底层居民和被压迫劳动人民的故事。这种展现就像是把硬币翻了一个面。生化奇兵云中城的浪漫正好暗合反派头目的自我膨胀：一切都是我的，什么都有可能。


空中城市的居民温馨如蜜。


空中城市的居民快活如歌。

云中城的超然：压倒性力量


城市都上天了。凡人只有跪拜的份。


又大又漂亮的城市是在讽刺所谓的“偶像崇拜”。



空中城居然有一片沙滩海岸。

既然是天上的城市。那么最重要的就是它的高大伟岸，无与伦比。如果说飘在天上的城市都是茅棚草屋，那必然是不够看，也是不妥当的。《生化奇兵：无限》里的哥伦比亚之城从建造那一刻就被寄托着国家骄傲这样的标杆。空中城市一定要是华丽的，雄壮的。对于初次进入这个城市的人，必须被它的市容震慑住。对此，维护城市市容的管理人员一定要强力，同时街道和建筑可以使用大量的华而不实，但气派足够的夸耀型设计。


游戏的黑暗未来，云中城变为杀戮机器。

除了外表的高端，云中城的实力一定也是压制性的强大。这种情况下，云中城更是一个空中堡垒。这样的武装力量除了能有机动性的优势，还能对被打击者的心灵上造成压力。从高空发起的打击一个不小心就会被认为是“天罚”。要是云中城再是《无限》游戏里的这种科学技术压制，那就更像是来自另一个世界的无法反抗的力量。

云中城的原罪：不科学

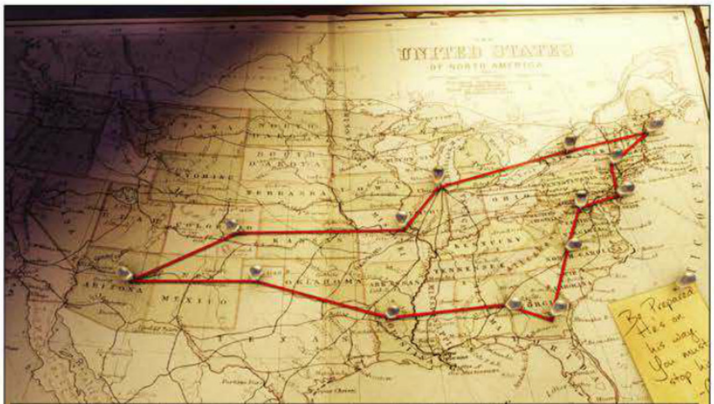

设定中的推进器和主建筑体积相当。

既然是寄托一种冲动和愿景，那么云中城的想象就不必太较真，像有些细节都是不必在意的。游戏中虽然满屏幕都是漂亮建筑，但很少直接描写它的飞行技术。一般总是把建筑物的下半部分隐藏在云雾里，又或者是在远方的一个广角镜头中露一小块。从游戏建筑模型中可以看到关押伊丽莎白的塔里暗藏着类似火箭推进器的结构，且不说城市基础的水务等问题，光是运营城市的能源就很难自圆其说。是怎样的能源可以维持城市巨大质量的长时间滞空呢？

对此，唯一的解释就是“不要在意这些细节。”游戏为了表达美和趣味，只要看起来协调有派头就行了。



对于哥伦比亚市的建造，游戏用平行世界黑科技解释。



剧情开始时，灯塔的这个地图暗示了哥伦比亚城的飞行路线。从图中看，这座飞行城市主要行径路线都是在美国上空，并没有穿越大洋。有部分玩家猜测，这是哥伦比亚城需要时常补充能源，所以不适宜做长途飞行。但此设定又和剧情中暗示哥伦比亚到过北京相冲突。游戏中也出现过几部类似飞艇的交通工具。它们对能源的需求相对较少。



哥伦比亚高度不适宜人类居住。

游戏的一段唱片隐藏信息显示，哥伦比亚飞行高度保持在15000英尺，约等于海拔4600米（相比较，拉萨的海拔仅为3658米）。这个高度将对哥伦比亚居民的健康造成威胁。

未经适应训练的人迅速进入3000米以上高原地区，低气压和缺氧效应将会影响人脑的判断，对身体的各部位造成损害，引起高原反应。症状包括头部剧烈疼痛、心慌、气短、胸闷、食欲不振、恶心、呕吐、口唇指甲紫绀，意识恍惚，认知能力骤降，出现幻觉等等。



魔法飞城达拉然



达拉然曾经是坐落在东部王国奥特兰克山脚下的一个魔法城市。在面对巫妖王的战争中，肯瑞托的法师利用他们的力量把城市移动到了诺森德的上空，作为对抗巫妖王的前哨。这个飞行城市漂浮在晶歌森林之上。历史上它就是人类演习魔法的重镇。

很久以前，达拉然属于七大王国中的一个。这个法术王国的城市主色调是高贵的紫色搭配耀眼的金色和黄色。很多年前，大量人类法师和高阶精灵聚集在此，在这里学习和使用魔法。达拉然就变成了奥术和魔法学习的中心。

然而，对魔法无节制的使用引起了混乱军团的注意和入侵。一些高阶精灵立刻意识到发生了什么事情，于是建议停止对魔法的研究。但有些巫师不愿意放弃他们的力量。经过协商后众人同意让一个汇聚了众多法师力量的魔法守卫者帮助保护城市，对抗燃烧军团。

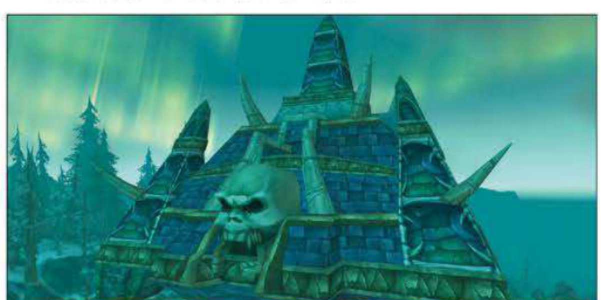
达拉然虽然不是一个很大的城市，但是有着高耸的尖塔和晶亮的街道。城市中有许多的图书馆、实验室、测试房和教学会议空间。



原奥特兰克的旧址只留下一个大坑。

第二次兽人战争期间，达拉然加入到了洛丹伦的联军之中，但是却被阿克莫丹毁灭。肯瑞托法师并没有抛弃他们的家园。几个月后，他们又回到了达拉然废墟上，消灭了残余的天灾军团，并竖起了一个光辉的穹顶，罩住了整个城市。所有接触到这个穹顶的生物都会被摧毁。然后法师在穹顶里重建了他们的家园。随后整个城市包括紫罗兰塔城一起漂浮到了现在的位置。

达拉然是一个典型的奇幻法师飞城。奥术和魔法维持着它的运行。它也体现了艾泽拉斯世界中魔法的强大能力。



和达拉然相对，纳克萨玛斯是亡灵的飞城。

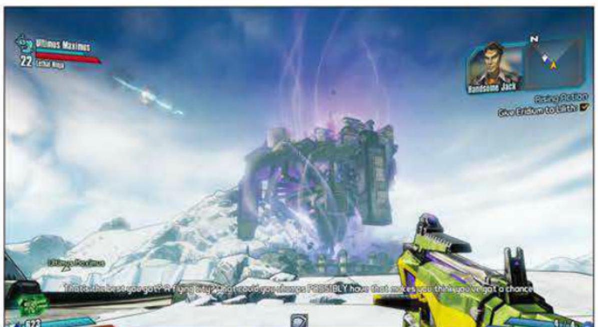
无主之地桑克蒂厄里矿城


巨大城市腾空而起什么的最震撼了

《无主之地》的世界设定狂乱而有趣。Sanctuary是一座和采矿业息息相关的飞行城市。在游戏第一代中就有提及，第二代中则是成了一个任务中心。这座城市有着自己的独立等级，随着故事线的发展，城市本身等级也会上升。

由于星球表面帮派之间的斗争。Sanctuary市沦为了当地土匪和帮派势力间的交火场所。随后的事情的演变又让这个飞行城市变成了仅存的几个安全堡垒之一。《无主之地2》里玩家多数在城市外活动。

这座飞行城市的定位相当独特，给人感觉就像是一部采矿船。玩家在任务中亲自目睹它与地面分离，它的实用性超过了象征性。腾空的机动性对外星球矿物的管理方面有实际的作用。虽然本身体积并不大，但复杂的结构依然能让它称得上一座空中之“城”。

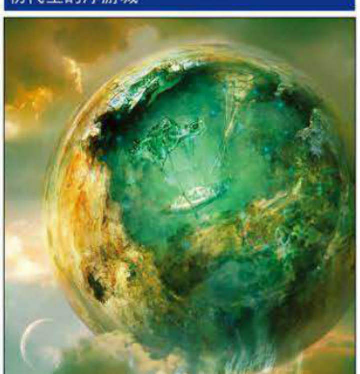

科幻射击游戏看到什么都是有可能的。

最终幻想系列飞城


初代里的浮游城

最终幻想系列对飞行的城市一直有着强烈的偏好。追溯到原版最终幻想就有浮游城的设定。

最终幻想12里，有一个叫Bhujerba的空中都市。许多游客为了一睹唯有空中居民才能看到的壮美景色到访这个空中之城。非常偶尔的，还会有人因为太投入忘我而失足跌落。城市本身在纷乱的世界上总想保持中立，但后来的一些事件让城市居民还是参合进了战斗中去。


中空的星球不仅是一个城市，也是一个独立的世界。

在最终幻想13里，有一个叫做Cocoon的漂浮世界。它是由伟大的存在——“水晶”所生出的机械和生物混合体。这个东西也被认为是漂浮在天空中的巨大的“茧”。其内部与外世界隔绝，形成了一个被认为是乌托邦的和平世界。

虽然Cocoon外表看起来像是一个星球。但它的内部其实是中空的，它的居民就居住在外表的壳下。壳中还有着难以想像的玄幻科技。在最终幻想13-2中，由于移民行为，Cocoon的壳渐渐消散，后来更是经历了一场坠落的危机。坠落，是所有云中城不得不面对的一种危机。这是云中城的噩梦和归宿。在它们离开大地的同时，永远都会持续受到大地的吸引。


最终幻想12的空中都市突出一个霾字。

实用EVE行星开发飞城

《EVE》的游戏设定已经是遥远的太空星际时代。在那个环境下实现天空之城的建设相对就不是难事。如果巨型太空站和泰坦星际战舰都能建造，扔两个行星开发小站就是小事。

从目前人类掌握的技术来看。《EVE》中的那种云中城也许是最实际，最科学的设想。宇宙里的行星有很大一部分并不是像我们地球一样的“实心”固体行星，而是木星那样的气体行星，或者熔岩行星和永冻行星。在这样的客观环境下，想要采集星球资源就很难有固定的厂房设施。相反，一个设计合理的漂浮厂房可以在气体行星的不同密度大气中找到一个平衡的悬停点，也就能对星球上丰富的气体资源进行采集和加工。


EVE对飞城的细节描写不多，也许DUST514里会好一些。


连成片的工业基地也就是一个卫星城市。

www.dooland.com

英雄无敌天空圆顶


英雄无敌 5 的云中城带点中东风格。

魔法门英雄无敌 3 对天空之城的运用更像是直接把神话里的天堂搬到凡间。城堡族终极兵种天使就产自云中城。这个可以复活的高机动高属性部队是大部分玩家最喜欢的单位之一。只不过这里的“天堂”代表的不是仁爱与宽厚，而是讲究秩序和审判的强力势力。

到了英雄无敌 5 的资料片。学院族有了自己的天空城。学院族的主要代表是术士和法师。他们的哲学是“没有神，也没有主宰。知识就是力量，力量就是自由”。名为“九环”的法师参议院统治着银色城邦，所有法术城市的首都是天空圆顶萨菲尔（原意蓝宝石）。既然对自然秩序的知识采取一种探究和平等的态度，那么一座飞在空中的城市也就是爱秀实力的法师顺理成章的主城。

游戏中，学院是专业的魔法种族。可以用独特的能力制造微型宝物。高级兵种泰坦和罗刹王都是全面强力的终极武器。

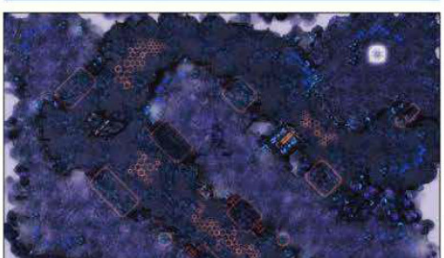

英雄无敌 3 的天空城画得超级唯美。

星际争霸人族建筑群

《星际争霸》大部分的人族功能建筑都可以变身成飞行姿态。对战中，人族飘基地的特点让它在残局里很有优势。


飞得低的叫云中城，飞的高就是太空站。

这种设计是流浪在异星球的人类对自己漂泊本质的默认和坚持。在情况不妙时，人类的行星指挥中心随时可以腾空漂浮，重新选择一个地方东山再起。


天梯地图“云之国度”设计灵感源自《横扫千军》的泰博勒行星。

星际争霸里的人族建筑飞行基本是靠粒子喷射类的发动机，并没有明显的反物质材料或者反重力材料的痕迹。喷射助推几乎就是靠蛮力保持滞空。如果考虑到太空中多变的重力环境，也许他们会需要配备额外的发动机和燃料储备。

由于游戏平衡性的考虑，漂浮在空中的人族建筑不能生产建造。但其实如果能实现浮空，那么浮空并且建造在技术上不会有很大的难题。想想看，一个星球轨道上全都是漂浮着的飞机场，直接建造出战斗机，对地面的压制能力岂不是更加强大？行星轨道建造核武器并且直接投掷轰击地面也相当有趣。

阿凡达哈里路亚山

除了游戏中常见的漂浮城市，影视作品也大量用到飞行城市的概念。

在潘多拉星球上，“哈里路亚”山是一系列缓缓漂浮的岛状山脉。这些小山块不仅飞在空中，彼此之间也是互相排斥，仅有一些藤脉联结。

这些巨石中含有一种珍贵的矿产：Unobtnium。Unobtnium 是罕见的常温超导体，拥有奇特的磁场，在潘多拉星的磁场作用下，便产生了这壮观的巨石浮空的景象。这些巨石岛屿的顶部较为平坦，而四周则极为陡峭，河流从峭壁倾泻而下形成悬在空中的瀑布。它们悬浮在磁场中，就如同海洋中飘浮的冰山一样，彼此间也会发生碰撞。潘多拉星的土著“纳美人”将这些岛屿群称作“雷鸣圣石”（Thunder ing Rocks），视为不可侵犯的圣域。

哈里路亚山完全就是照着臆想化为现实的模子设计的宗教性圣山。

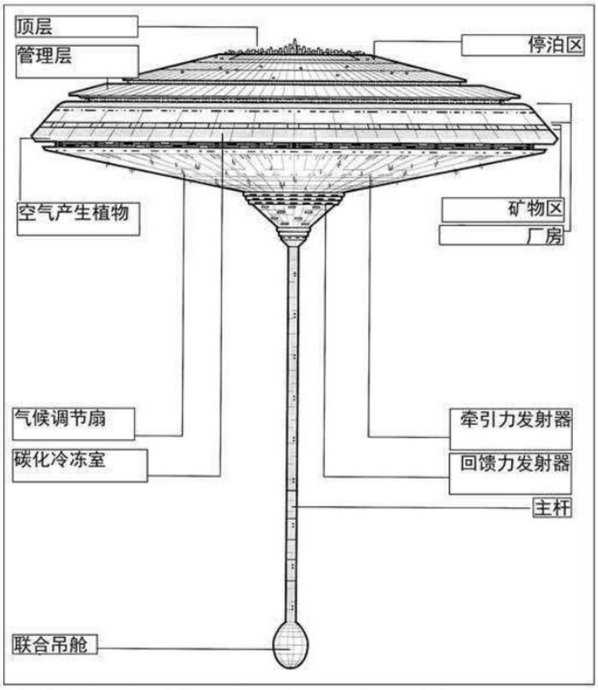

愚公移山遇到这山就爽翻了。

星球大战云中飞城

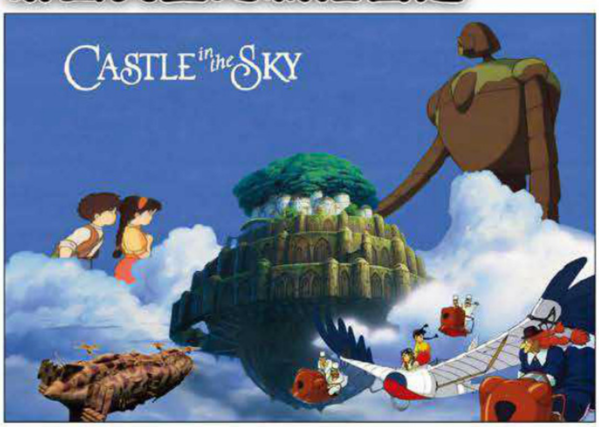


星球大战中的云中城是“Bespin”星球上气矿收集的聚集地。由于终年被巨大的云朵环绕而得名。这个城市漂浮在距离气体行星内核 60000 公里高度之上。它的顶层是一个著名的奢侈居住区，包括高档酒店，拱廊商街，艺术博物馆，皇家公园等设施。官方统计的数字这里有超过五百万的常住人口。如果你能收买一些 Bespin 的翼守卫带你绕着云中城兜兜风，你一定不会吝啬钞票。这边的风景特有种让人镇魂摄魄的气派。

星球大战的云中城设计同样是星际时代的大气层内建筑。整个建筑制作成伞形，即是一个巨大的平台中心，也是一个独立的城市。这种独特的结构在稳定性和功能方面都被认为有着特别的考量。



动画天空之城拉普达



1986年宫崎骏的动画电影《空中城堡》让大家对天空之城有了特别直观感性的认识。

在故事的设定中，人类对天空的着迷和向往，引导着人们发展出各式各样的简易型机械和器具，之后进化到大型风力驱动机构和燃烧煤炭为主的动力机械，并且在持续不断的地下挖掘中找到了更好的矿石和原物料，并以此为契机找寻到了使大型机具得以飞上天际的方式和技术，并逐渐的开始朝向天空发展。



设定细致无比，就好像真有这么回事。



之后人类们成功创造出许多高科技的飞行船和各种外型的飞行机，最后人类创造了最高科技结晶的飞行城市与飞行要塞，至此人类对天空的开发达到前所未有的空前繁荣。

但因为某些原因，后来飞行城市和要塞坠毁于地面，幸存的人们返回地面再一次重新生活，所有当时的科技结晶全部归零回到无言的天空，最后只剩下一个称为拉普达（Laputa）的飞行城市仍然留在空中，隐藏在激烈风暴的云层中。

这座城市的人口大多接受过良好教育。科技水平已经掌握了高级磁悬浮技术，发现了火星的两个卫星。但他们的轻工业例如服饰设计方面却相当落后。

海贼王云中隐岛



空岛是海贼王系列中神秘岛屿，有着大量的突变动物和企图统治世界的坏蛋。

空岛存在于白海（7,000米上空）之上的白白海（10,000米上空）。这样的高度导致空气非常稀薄，蓝海（普通的海）人的运动能力会因此大幅下降。常人难以到达之地，因此大多数人认为空岛是虚构的岛屿。

空岛主体神之国度Sky piea由天使岛和阿帕亚多组成。世世代代以来Sky piea的领袖被称之为"神"；路飞等人到达时，Sky piea正处在神·艾尼路的恐怖统治之下。空海上的阿帕亚多塬本是位于蓝海的加雅岛的一部分，在400年前被海流带到了白白海。空海人视阿帕亚多为圣地，因为它是空海中唯一拥有土壤的岛；香狄亚人（塬加雅岛居民的后代）为了夺回家园及再度敲响黄金大钟与空海人展开400年的战争。 后来天使岛被艾尼路完全摧毁，路飞及时阻止艾尼路进一步摧毁阿帕亚多。路飞战胜艾尼路结束岛上长达400年的战争，空海人及香狄亚人亦达成和解。



空岛出产名为“贝”神奇物资。



S3 新道具使用指南

AD 英雄篇

文：CLDL 编：小P羊 美：咖啡


后期主力的 ADC 非常重要

《英雄联盟》进入 S3 赛季已有一段时间了，相信不少玩家已经适应了 S3 的节奏和打法，但难免也有玩家对新加入的道具有些不适应，不知道该如何发挥其最大的功效。本次就由笔者为大家分析一下 S3 新加入的道具，希望大家看完本文后能获得更多的出装思路。

这期首先介绍一下团队后期输出的核心——ADC 型英雄的新装备。总体来说，ADC 的出装有了更多的灵活性，一些冷门装备的属性也有所翻新，从而使每个 AD 英雄都有自己独特的出装手法而不是以前千篇一律的无尽 + 红叉。可以说，S3 装备改动影响最大的就是 ADC 了，新装备的加入，让 ADC 们必须重新适应输出环境和输出方式，才能在 S3 中继续 carry 全场。下面就按装备具体分析。

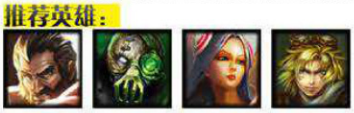


魔切

由魔宗利刃升级而来，但是和一般道具的升级方式不同，升级魔切不需要消耗金钱，而是在魔宗利刃的加蓝 Buff 满后自动完成升级，这使得 S2 中一直居于冷板凳的魔宗利刃在性价比上大幅度提升。

魔切有一个主动开启的效果，可随意开关，开启后每次单体技能或普通攻击会消耗你当前 4% 的法力值，被攻击的敌人在 2 秒内将承受被消耗法力值 2 倍的额外伤害。简单算下就能得出，1500 蓝的英雄（物品提供 750 点）在满蓝时能造成额外 60 点的附加伤害，半蓝时，也有 30 点的加成，作为一个免费的升级品实在是非常的实惠。适合一些缺蓝而又非常依赖技能消耗和 farm 的英雄。因为女神之泪在合成魔宗利刃之后是继承女神之泪叠加的蓝上限的，所以大可先出个廉价实惠的女神之泪然后出别的装备，等 Buff 叠的差不多了出魔宗利刃然后直接变成魔切。

推荐英雄：





提马亚特 VS 九头蛇之噬


其实现在不少剑圣玩起了 AP 打法

在 S3 赛季，你可以花钱将提马亚特升级为九头蛇之噬。这使得被人冷落的提马亚特一下子成为热门道具。

原本的提马亚特的溅射范围小，提供的攻击又不多，合成也不够平滑，冷门是理所当然的。新版本就不一样了，它可以主动施放让你拥有 100% 溅射攻击效果，而且 CD 才 10 秒，加上持续时间，不得不说是个很 imba 的存在，配合提升攻速的技能或攻速高的英雄格外给力。另外，九头蛇之噬还是个可以物理吸血的物品，连你的溅射伤害都能吸，对于一些平 A 型的 ADC 英雄来说无疑是个福音。

为了限制其作用不至于人手一个，此物品仅限于近战英雄购买，远程买了没用哦！

推荐英雄：





卢安娜的飓风


带上分裂弓的提莫小朋友

传说中的分裂弓！它可以让远程英雄一下子攻击范围内的 3 个目标，对次要目标造成 50% 的伤害，而且可以附带任何攻击效果，如吸血、毒镖等等。韦鲁斯的百分比伤害技能等等。不过这个物品仅对英雄普通攻击有用，别指望 EZ 一个 Q 能射 3 坨东西出去。提到这个装

备，它最大的受益人当然是提莫队长和维鲁斯了，提莫可以同时给 3 个人染上毒镖效果，韦鲁斯更能配合 W 获得很大的 AOE 输出提升，还有像女警这样需要累计攻击次数叠被动的英雄，出了分裂弓打出去算 3 下！（就是说，女警只要打 2 下就能触发爆头效果），男枪更是打一下就能减 E 技能 3 秒 CD。

不过，该物品由于不提供 AD 伤害，仅提供攻速，性价比不是很高，是很后期的装备。

推荐英雄：





红叉 VS 电刀

这里把红叉（幻影之舞）和电刀（斯塔缇克电刃）放在一起解析，这两件装备在 S2 和 S3 赛季都存有很高的争议。在 S2 赛季，曾有些 ADC 第一大件就是红叉，在多数情况下，这是个糟糕的选择。在 S3 赛季，红叉增加了一个被动，你可以无视单位碰撞体积来移动，这为这件物品增加了不少实用性，但还不足以作为第一大件来出，而电刀确实能在特定场合作为一些英雄的第一大件。

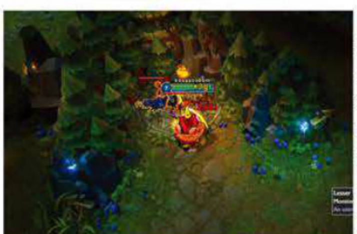
电刀的属性主要是这么几点：40% 攻速、20% 暴击、6% 移动速度，充能满 100 层后的下次攻击可造成 100 点伤害的闪电链效果，弹射 4 个敌方单位。这个充能效果经实践为攻击一次固定 10 点，而只要角色不断移动就能很快获得充能，反正比爱射的被动快多了。事实上，这件装备的特效和过去的离子火花很相似，因为闪电链能产生暴击效果，造成 200 点伤害，所以在某些情况下，爱射、小丑将其作为第一大件倒也勉强可以。

推荐英雄：





神圣之剑


带着神圣之剑的潘森

这件装备年代就比较久远了，当年闪避属性还存在，武器大师的 E 有被动 18% 闪避效果的时候，加上忍鞋一共有 30% 的闪避率，成为所有 ADC 最不愿意看到的存在。当时能克制他的只有一个神器——神圣之剑。而随着闪避机制的取消，这件装备也顺理成章地被清理出了《英雄联盟》。但在 S3 赛季，它回来了，并带着一个让所有 AD 英雄眼红的主动技能——下三次攻击 100% 会造成暴击效果并提升 100% 攻速。配合无尽、黑切等物品，这件装备能让你的 DPS 直线上升！

出于平衡性的考虑，这件装备不提供 AD 伤害，而且在主动效果冷却的时候，连最基础的加攻速效果都没有了。也就是说，这件装备在 CD 的时候就是个废物。好在杀人或助攻会刷新一半 CD。所以现在使用率还不高，看来还有待开发啊。

推荐英雄：





水银弯刀

这是属于高手向的一件装备，在 S2 赛季的高端局中，不少 ADC 喜欢出水银系带来作为防御装备，因为它附带一个净化效果。但是问题随之而来，物品拥有长达 90 秒的 cd，用完就提供 50 来点魔抗，这明显坑爹呢！而 S3 中的水银弯刀可以有效解决这一问题，又有攻击又有了净化，实乃一举两得。

推荐英雄：根据对手的阵容决定



破败王者之刃

这是个所有 ADC 都能出的万金油装备——因为它巧妙地把 ADC 最需要的属性和吸血效果结合在了一起。从某种角度而言，破败王者之刃解决了“海盗弯刀”的囧境，以前，大家只是为了出海克斯科技枪刃的时候附带把它出了，却没人想到把这件同时提供 AD 和吸血的装备放进出装思路中。回头看破败王者之刃，它在提供可观的 AD 输出的同时，还能把造成的 5% 伤害作为吸血效果加到你身上。另外，它还附带一个主动效果——对目标造成 150+50%AD 面板伤害的吸血效果，并能减速敌人 3 秒。不得不说，这是一个性价比很高的技能，甚至可以起到反杀敌人的作用。为此，很多 AD 英雄都放弃了饮血剑选择了它。


AD 大嘴

推荐英雄：所有 ADC 都可以考虑出

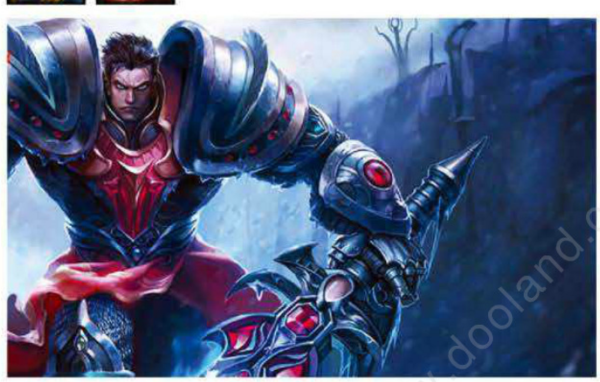


黑色切割者

在 S3 赛季刚开始的时候，黑切因为 imba 的减护甲效果成为所有 AD 英雄必出的装备，甚至被戏称为黑色切糕者。被削弱后，还是有很多英雄对其青睐有加。S3 赛季改动了穿透机制，以前是先算固定穿透，然后再看百分比，而现在会先算百分比穿透，再算固定。举个例子来说，同样 100 护甲的人，你有 20 点固定物穿和 40% 物穿，没改前你能忽略对手 48 点护甲，而改动后你打目标只忽略 40 点护甲。如果你是个老鸟，应该能看出其中的门道，固定物穿的收益更稳定了，而百分比物穿的地位极大的提高了！所以，如果你的英雄没有“转转乐”这种快速堆叠黑切 BUFF 的技能话，可以考虑其他装备，因为切糕联盟已经不复存在了。

推荐英雄：





www.dooland.com



文：干掉人龙　编：小P羊　美：咖啡

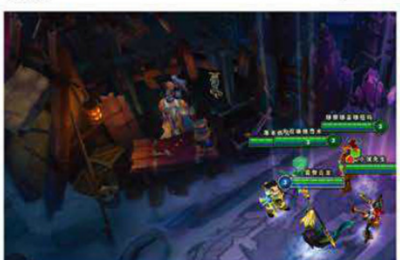
娱乐向地图登堂入室 解读极地大乱斗

伴随着5月7日的版本更新，测试N久的地图——试炼之地终于进化成了嚎哭深渊，原本只是自定义娱乐向的地图终于登堂入室，打入匹配系统，之前在自定义里杀得天昏地暗的，高中生和大神们终于可以享受到对等乐趣的搏杀了！

相对试炼之地的变化

相比常规地图——召唤师峡谷的中路，嚎哭深渊削减了一座防御塔，使整场游戏的节奏加快了许多。同时，地图上添加了非常多的场景细节特效，例如，随着防御塔血量的减少，防御塔上会不停的有石块碎片掉落。另外，游戏背景中的巨大建筑也有坍塌特效，为嚎哭深渊平添了许多气势。相对于试炼之地，位于两侧基地的商人也变得更加生动活泼，每次打开商店都能听到一些有趣的絮叨。


推完外塔后直接就是内塔，背后就是水晶以及兵营



两个商人的台词有很多槽点……

趣味小细节

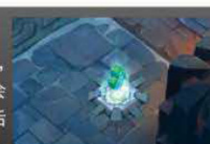
地图中路的两个草丛分别加入一只很萌的小兔子，在被人靠近时会向相反方向逃跑，不要以为这仅仅是个有趣的彩蛋，如果看见从对面草丛里突然蹦出一只兔子，就说明里面已经有人埋伏了，不注意的话走进去基本就是送一血的节奏，小兔子可以用通用天赋里点出的饼干来喂饱，这样，兔子就不会乱跑了。或者，你也可以绕进对面草丛把兔子赶到相反的方向去。


用饼干可以喂饱的萌物

玩法规则的变化

极地大乱斗取消了泉水的回复功能，甚至连回城都取消了，召唤师技能中也去掉了惩戒（没野怪要惩戒干吗？你要快速补刀？好吧当我没说……）和传送。同时，玩家购买装备的范围也受到了限制，商店的作用范围只覆盖了泉水，走出该范围后就只有等英雄死亡后才能再次购买装备！此外，游戏中英雄的初始等级为3级，初始金钱也提高到了1375块，要如何安排这笔钱购买合适的出门装就成了一件很讲究的事情。同时，英雄会每秒增加4块钱和4点经验，受到的治疗效果降低20%，恢复便成了这个模式的难点，如何保持战斗力和成功地送掉自己的人头给小兵或者防御塔，以便回家买装备便是非常必要的战术。

恢复符



从3分10秒开始，地图上的固定位置会出现恢复符，吃掉后可以回复些许血和蓝，有能量的英雄能量瞬间回满，有怒气的英雄会根据英雄的类型恢复不同点数的怒气。恢复符被吃掉后会在40秒后刷新。

装备、道具变动

新增道具的属性变动也围绕着加快游戏节奏的核心，例如，饮血剑的替代品血色之刃在属性上并无太大差别，但是更改了被动，从原本的击杀单位获得属性变成了类似黑切的每次攻击获得攻击力、生命偷取的效果（该效果持续 4 秒，最多可叠加 5 次）。同时，游戏中还去除了狂徒铠甲和一件可以主动激活增加团队 BUFF 的新道具——守护者的号角，使得肉装英雄无法拖慢节奏，加快团战的变化性。

由于商店不再出售“眼”，新增的海克斯科技探测仪可以使 AP 英雄更快地获得反隐的能力，AD 英雄则可以考虑光明使者，但是这两件道具在探测隐形单位上会有略微的延迟。因此，价格只有 250 的神谕精粹也是很必要的。

英雄选择变化

英雄选择模式被固定为随机选择英雄，如果随机到一个自己不想用的英雄，可以用点数重新随机分配新英雄。每完成一局游戏可以获取一些随机点数，攒满就可以获得一次重新随机选择英雄的机会。另外，你也可以和队友勾通互相调换英雄。



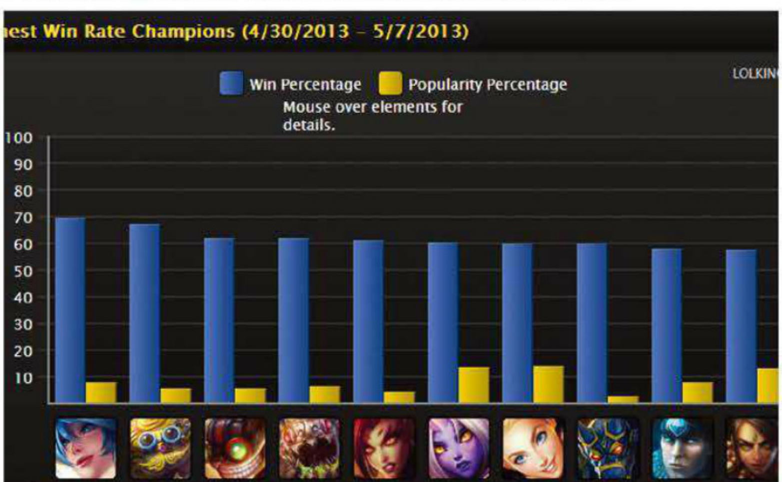
重选随机英雄



你和队友都有这个英雄就可以互换

心得攻略

因为地图的变化，许多原本需要苦练的弹道技能，在这种一根筋的地形上大大增加了命中率。例如机器人的 Q、豹女的长矛等，也使得所有英雄的好坏全部重新洗牌，千万不要用召唤师峡谷的惯性思维来看待英雄，像豹女、拉克丝和机器人这种具有强力控制和骚扰技能的英雄变得极为变态。同时，因为取消了狂徒，使得英雄的续航能力变得极为重要，一些本身自带强力回复技能的英雄成为了这种地图上的一霸，例如蒙多这种拥有减速和超恐怖回复速度的英雄，出满 40% 减 CD 后 45 秒就能满血，2.4 秒的百分比扣血，在团战中几乎就是矗立不动的重型推土机；堆积满 CD 的阿木木近乎 1 分钟一次的 R 技能更是所向睥睨，在狭窄地形下几乎没有 MISS 的可能；而在召唤师峡谷每天都要死百万次的提队长更是成为了虐菜的神器，蘑菇堆在草丛和恢复符上不但可以使对面的恢复尽毁，而且因为地图的缩小使得提莫的蘑菇威力倍增。



在近期统计的胜率棒上琴女登顶

具体打法上，尽量削减对手血量，然后在塔前一波搞掉对手，顺便 A 掉塔就是比较合理的战术了。换句话说，适当地“留人一命”也是一个窍门，千万不要看到残血就眼红地冲上去，结果把自己搞残哦（残血的你守不住塔，回不了城也买不了装备，只能果断卖自己）。


能加血有大控的美人鱼在这张图里也极其风骚


混线久死得少就能带来等级压制效果

推荐的团战利器



关于出装，不管是什么英雄，出门时一定要带恢复品或者恢复装（除非你自己会加血），并且耐心躲开所有能躲的技能。前面说过，这个模式下恢复非常棘手，能被少耗一点血就少耗一点，而且前几级爆发人头并不太多，而 6 级那一波往往会拼到一边团灭，所以 6 级前尽量保存状态非常重要。而且因为乱斗模式的节奏几乎一直是团战节奏，符文壁垒和钢铁烈阳之匣就成为了名副其实的神器，无论是保护队友还是顶着火力强杀对手都十分的好用。

不同与经典对战地图，在这张地图中金钱跳得很快，为此强烈反对辅助出工资装。因为除去被动提供的一点微薄金钱外，工资装所能提供的属性加成实在微乎其微，远不如攒钱出一件团队光环或输出装备来的实用。另外，因为是随机英雄队友，5AP、5ADC 或者 5 辅助也不是不可能发生的事情，所以可以考虑出个远古意志或者基克的使徒哟。

由于杀人基础金钱是 140，战车的补刀金额也降到了 31 块，也就是说基本上差 10 个人头双方的经济差距其实也不大，真正能拉开差距的是推塔和等级，而因为一旦不幸阵亡会让你的杀敌赏金降回 140 块，所以活得久还是有好处的，还有，尽量补好刀，10 个小兵比一个基础人头收益还要高！



文：CLDL 编：小 P 羊 美：咖啡

来自实验室的噩梦 生化魔人扎克

生化魔人扎克是 LOL 第 112 位英雄

本期为大家介绍的是新出的萌系生物：生化魔人扎克。他来自祖安的一个实验室，并拥有超越其他实验体的出色数据，所以当他出现时，就是英雄们的噩梦。这个英雄，和猪妹一样也属于半坦型法师职业，不过他的技能和猪妹相比，就显得有趣得多。这个英雄无资源条，所有技能均消耗他当前 hp 的 4%——乍一听似乎挺伤人的，但是配合他的被动你会发现这货几乎就是个无消耗的英雄。

扎克技能分析



细胞分裂

被动技能

扎克的技能击中目标时，他的碎片会散落在地上，扎克捡起碎片后可以恢复其 4% 的最大生命值。当扎克受到一个足以杀死他的伤害时，他会分裂成 4 个碎片，这些碎片会在短时间内凝聚重生。在 8 秒后，如果有任何一个碎片存活，扎克会根据剩余碎片的生命值恢复 12%-60% 的最大生命值。每个碎片拥有扎克 12% 的最大生命值，50% 的护甲和魔法抗性。这个技能有 5 分钟冷却时间。


扎克使用技能后掉落的碎片

解析：不得不说这个被动真的很给力，首先看第一部分，碎片掉落的机制和德莱文的斧头差不多，捡起来就是 4% 的最大 HP 啊，要知道他的技能只消耗当前 HP 的 4%，也就是说当你血不满的情况下使用技能命中后，捡起碎片你刚才的技能不仅无消耗还会回血！第二部分是一个重生技能，类似凤凰蛋，但是和凤凰蛋相比，扎克掉的“小泥浆”会继承自身 50% 的双抗，而不像凤凰前期是负双抗！而且分裂成 4 个也可以有效改善对方用爆发技能秒掉凤凰蛋的情况，非常的 IMBA。



延伸打击

主动技能，热键：Q

扎克猛击对手，对目标造成 70/110/150/190/220 点魔法伤害（0.5AP 加成），并在 2 秒持续时间内减少其 20%/25%/30%/35%/40% 的移动速度。

冷却时间：9/8.5/8/7.5/7 秒

施法消耗：4% 当前生命值

射程：550


Q 技能的攻击范围


打人动作很像路飞啊喂

解析：冷却时间比较短的减速技能，缺点是射程比较近，还有施法前摇，用来打敌方英雄基本要贴身放才能打到。当然，前期用 Q 技能补兵还是很不错的，可以在近战小兵面前打到远程小兵，而且也没有类似女警 Q 的伤害递减效果，Gank 的时候配合 E 的突进来打，能明显提高这个技能的命中率。不过和其他几个技能相比，Q 技能算是比较中庸的一个了。



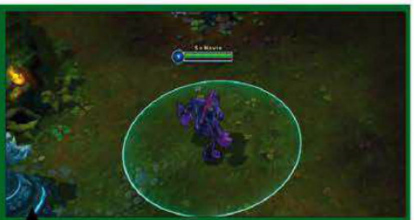
不稳定物质

主动技能，热键：W

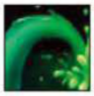
扎克的身体发生爆炸，对周围的敌人造成 40/60/80/100/120 点外加敌人 4%/4.5%/5%/5.5%/6% 最大生命值的魔法范围伤害（0.02AP 加成），该技能对小兵和野怪的伤害最多 200。

冷却时间：4 秒

施法消耗：4% 当前生命值


W 的攻击范围

解析：这个技能属于扎克前期打野以及后期打英雄的高伤害短 CD 技能，可以说，扎克有一半的输出都体现在这个技能上，仅有 4 秒的 CD 外加附带最大 HP 百分比伤害的 AOE 效果，让扎克在游戏后期可以把敌方的肉装英雄揍得很疼。另外，这个技能还可以配合 Q 技能一直粘着对方猛抽，前期打野效果极佳，顺便一提，该技能可以在 E 的飞行途中和大招时施放。



橡筋弹弓

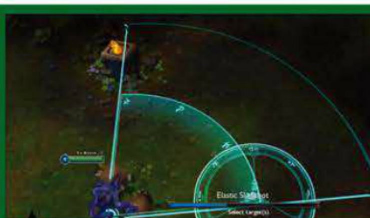
主动技能，热键：E

扎克进行 1 秒充能后跳向目标区域，对范围内的所有敌人造成 80/125/170/215/260 点魔法伤害（0.7AP 加成）并击退敌人，扎克可以通过移动取消充能。

冷却时间：24/21/18/15/12 秒

施法消耗：4% 当前生命值

射程：1100


E 技能的范围


落地后变成很萌的一坨

解析：这个技能是扎克的核心技能，其实资料上所描述的射程并不准确，通过在游戏中实测可以发现，扎克的弹跳范围会随着技能等级的提高而有一定程度的提高，技能满级时大概能跳 1500 码左右的距离。此外，这个技能也是扎克所有技能中 ap 加成最高的一个，并附带击退效果，但是笔者发现一个比较奇怪的现象，如果敌人被你击退到障碍物的地方，似乎还会有 0.5 秒左右的眩晕效果，不知道这是不是游戏的卡位 BUG。



动感弹球

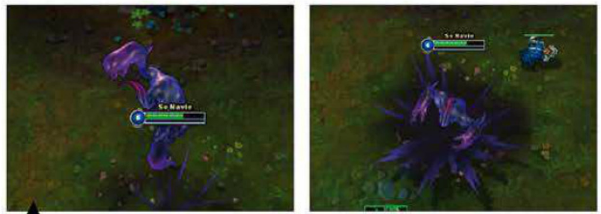
主动技能，热键：R

AP 加成 0.25

扎克弹跳 4 次，每次弹跳会对周围的敌人造成 100/150/200 点魔法伤害（0.25AP 加成），该技能将击飞敌人 1 秒，并降低其 20% 的移动速度，同时，扎克会获得 20%-50% 的移动速度加成（（随每次弹跳增加）），多次对相同目标造成的伤害会减少 50%（对同一目标最多造成 400/600/800 点伤害），并不再造成击飞和减速效果。扎克在空中时可通过右键来移动。

冷却时间：130/115/100 秒

扎克的大招，也是目前游戏中非常萌的一个招数。该技能的第一下效果类似牛头的 Q，能把周围的敌人全部击飞，然后继续弹跳 3 次，虽然对同一目标的伤害会递减，但是吃了全套技能的话，也能造成非常可观的伤害。另外，技能附带的移动速度加成效果，使得扎克能更轻易地追击敌人。在最终的版本中开启大招时，扎克还会获得 50 的韧性，即受到的控制技能效果 -50% 的效果，使得这个大招更有威胁性。


大招效果

英雄技能综合分析

总体来说，扎克是个很强的 Gank 型英雄，也具备一定的爆发力，但是作为一个近战，肉一点是必需的，如果走纯 AP 的路线会死的很快，就算有被动也会被轻易击杀（小泥浆一个只有 12% 的最大 HP，一共也才 60%）。

技能升级顺序：加点方面，打野 1 级学 W 可以轻松地清掉三狼和蓝爸爸甚至都不用喝血瓶，常规混线的话，无论先点 Q 还是先点 E 都可以，建议观察对面的分路情况，如果会对线到容易压制你的英雄，那么可以先点 Q 来辅助补刀，如果压力不大则可以点 E 来防止对方强杀，或利用这个长距离的位移技能来强杀对手。接下来，有两种升级思路，主 E 辅 W 或者主 W 辅 E，上面说了，E 技能在升级后会加大射程范围，而 AP 加成又非常的高，所以想 Gank 别人的话，主 E 副 W 是一个不错的选择。而主 W 则主要考虑到 W 技能的高伤害和短 CD 的特点，但是 1 级 E 的高 CD 使扎克的机动性有所下降。

扎克的技能 combo

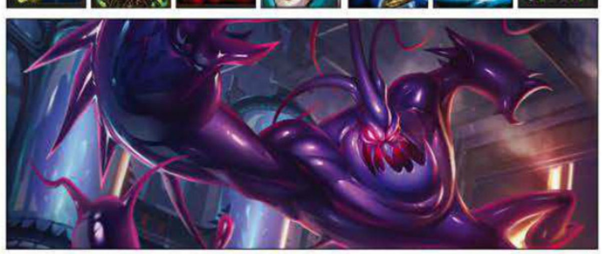
作为一个有着 LOL 最远的无预告突进技能（梦魇和卡牌的大招均会被对方察觉）的英雄，扎克发起 Gank 的方式就是找个阴暗的角落躲好，让队友吸引火力，利用超远的突进切入战场的同时会有一个团队击退效果，接着可以接 W 并 Q 向你要杀的目标，大招可以一开始就开增加输出和进一步的团控，也可以留着配合卡特琳娜、努努等需要持续施法的队友，避免对方用控制技能反制。简而言之，战斗思路就是 W 好了就放，哪怕没时间拣碎片，4% 的血换 6% 的 AOE 伤害还是很值的。线上 Gank 则可以躲进草丛开 E，不过小心有眼。

E 技能还可以用来逃命，要注意的是，E 读条时会被控制 / 位移技能打断，所以要非常小心，如果确定对方没有控了，你也要有足够的耐心等它到比较大的射程再跳，如果手滑取消掉那就悲剧了，一定不能慌张，因为你一个跳不是其他英雄随便一个突进或者闪现就能追上的。

出装攻略

这套装备的出装思路是考虑到扎克的技能特性为近战 AP 输出，所以堆血加 AP 的装备额外受到扎克的青睐。其中，冰杖是必出的一件装备，而面具增加的法穿效果也弥补了扎克作为一个 AP 输出英雄没有法穿鞋的劣势。至于振奋盔甲，这件装备增加的治疗效果可以使扎克在捡碎片的时候获得额外的回复，保命的沙漏就不用多做解释了。最后一个大件可以根据场上的形式决定你是走肉还是 AP。





艾泽拉斯新闻旧事

编：X先生 美：咖啡

网传魔兽格斗游戏

魔兽的世界衍生出了各种丰富的游戏。从魔兽争霸，魔兽世界，甚至包括DOTA和“我叫MT”也都和它有着千丝万缕的联系。现在网上又有流传一张魔兽模型的格斗游戏图。经过考证，这只是玩家创造的YY图，但已经够粉丝热血沸腾了吧？



Q1 玩家流失 工会解散

在暴雪第一季度财报发布的数字来看，魔兽世界全球玩家数下降至830万人，比去年季末的900万人下降了130万。主要流失的人口来自中国。不过同期暗黑3和星际虫群之心交出了不错的成绩单。在四月末，世界著名工会Exodus也因故发布通告，解散25人团。他们在声明中说到“顶尖Raid玩家在慢慢消失，要维持团队越来越困难。一个个新版本到来，让我们在开荒和伐木之间不断循环。”

暴雪开办游戏学院



创始人之一暴雪娱乐首席运营官保罗·萨姆斯



校园环境不错

5.3 内容变更

PvP 平衡性再调整



5.3中，所有85级以上的角色，都将会拥有65%的基本韧性。大多数PVP装备不提供韧性。玩家依然可以镶嵌韧性宝石和附魔，但是它们的作用效果降低。购买PVP武器“当季获得XXXX点数”的限制将被移除。另一个重大改变是：非积分战场、积分战场和竞技场中，将会加入物品等级上限。所有物品等级超过496的装备将会下调至496。

X：分析上述改变。首先是让PVP新玩家在上手时候不会面对太大的装备压制，让各阶段PvP的差距降低。一些野外突发秒杀事件也会减少。装备方面的改变也许会抹杀一些PvP高玩的积极性，但是强力玩家会用自己的操作来弥补这些改变。

装备升级回归



5.2版本中虚空编织师跑去度假了。5.3他们将回归老位子，继续为玩家升级新的物品。使用勇气点数升级的物品，现在每提升4级物品等级只需要250点数，每件物品最多可以升级两次。使用正义点数升级的物品，每提升8级需要750正义点数，只能升级一次。

PvP装备方面，第12季的装备仍然能升级。但其他装备已经不能升级。未来也将不会再有升级的机会。

X：总体来说。PvE升级装备需要的成本降低了。以前花了1500点升级一条腰带，隔天就拿到了英雄副本里掉的最佳腰带这种事情不会再有。PvP装备本来就没有掉落一说，所以去除升级也是合情合理。

维护时间调整至每周四

5.3后。勇气点数上限，团队查找器，周常任务，征服点数上限，团队副本进度重置都是每周四。

X：这样调整之后，版本就和世界进一步同步，新副本开启只差1天，对国服公会冲击世界首杀很有好处。但不利的地方是新版本初期，一些BUG的验证会更频繁。

非专精拾取

目前情况而言，积攒非专精的装备、或是转成其他的专精（比如：坦克、治疗）非常困难。5.3中玩家排队和拾取时可以选择非专精的偏好。比如你进入随机团队的时候是防护专精的圣骑士，但你可以选择获得适用于神圣专精的战利品。这个改动将可以让玩家在玩自己最顺手的专精的同时，也能收集今后想尝试、或是想转职的专精装备。

X：这个改动想必是极好的，多天赋双修三修的朋友有福了。

低技能采集90级区域

在5.3中，即使采集技能等级低，玩家们仍可在潘达利亚采集到矿和草，并且提升技能点数！只不过采集到的只是矿物碎片以及草药叶片，玩家们需要将10个碎片合成为一颗矿或草。另外，采集到的碎片数目还将根据技能等级的提高而提高。

X：避免了玩家吃回头草，90级区域的采集密度要比之前都高，也就是让采集技能成长更快。但是……似乎低级采集品的价格会更高了？

英雄模式场景事件



5.3 为场景战役加入了英雄难度，给那些装备精良的玩家带来了更高难度的挑战。4 个新加入的场景战役都有英雄难度可选，分别是雪山血战、潘达利亚的黑暗之心、怒焰之谜和公海激战，此外原先已有的 2 个场景战役（遗忘之王古墓和酝酿风暴）也具备了英雄难度。若想加入这一全新模式的队列，你的装备等级要达到 480 并需要和几位老练的队友一同合作。

完成英雄场景战役会得到勇气点数，并有一定几率获得随机团队品质的物品。你还可以完成奖励目标，从而获得额外的勇气点数。值得注意的是，你在一天当中只能获得普通难度或英雄难度奖励的额外勇气点数，不可两者兼得。成功完成随机英雄场景战役的玩家会得到英雄宝箱和 120 点勇气点数。

X：这个虽然有了英雄难度，但说到底还是为了休闲玩家准备的。所以它的奖励也处在休闲玩家能获得的那个装备类型里。

新增 PvP 战场：深风峡谷



5.3 新增一个位于四风谷的深风峡谷战场。它是一个中型的 15 V 15 资源掠夺型战场。一共有北部，中部，南部三个金矿。除了像阿拉希一样抢夺资源外，新战场中还有了金矿车概念。每个基地都有一辆金矿车，如果金矿车被偷走，资源总额就会被扣除 200，对方资源增加 200。好在金矿车是可以追回来的。

X：看起来像是银屑和阿拉希的整合。资源点加矿车的安排要求整个战场了的人员分布更加广泛。战队成员的机动性和应变能力必须相当高。

5.3 世界事件



5.3 这个补丁没有新加入团队副本。但是开启了一系列世界事件。这个改动是为了 5.4 的升级做好准备。在 5.3 补丁中，部落和联盟之间升温的战况将触发一系列全新的 90 级任务，并将你带入一场抽丝剥茧般的故事当中。任务线以游学者周卓的一封信以及任务（大战在即）开始，你需要前往位于锦绣谷的闻道之座来拜访他。你将体验到雪山血战和潘达利亚的黑暗之心的两个场景，然后你将被派往杜隆塔尔来继续你的旅程。

在变成战场的贫瘠之地，联盟和部落双方都有了全新的任务线和剧情细节。你将有机会在战场上搜刮到匿踪库卡隆护甲（物品等级 489）或是从暗矛军需官那里获得。你的每周任务奖励——激荡的魔精——则可以用来把护甲升级成一个可以用的物品。这些物品将有随机的属性，在它们上面你可以得到从其他装备上得不到的惊喜。

X：本来说好这个版本没有反派大头目的。但是现在地狱咆哮似乎有变成大头目的趋势。另外联想到末代皇帝透露出的第七只煞是代表骄傲的——傲之煞（不是傲娇之煞），地狱咆哮的自命不凡的举动似乎也和它有很大关系。

新增 PvP 竞技场：虎踞峰



这里是影宗秘密训练基地，有两个巨大的白虎雕像和平台。竞技场的场地大小适中。

X：其实雕像什么的都是浮云，说到底竞技场就是高台加柱子，或者柱子加高台。这个新竞技场很直白。

暴雪最近表示将成立一个叫“丹纽斯－萨姆斯”学院的专门游戏培训学校。该学院坐落于奥斯汀的得克萨斯大学内。学院课程为期四年，包括 12 个月的独立游戏开发实践，已经确认有多位大牌主设计师会去担任讲师。学院从 2014 年秋季开始招生，首批只接受 20 名学员。同时它也提供学费减免，住房补贴和学习津贴。学生毕业后能获得正规学士学位，并且可以被优先推荐入知名游戏公司实习。

神秘截图暗示新职业

目前，一张来路不明的魔兽世界技能图在网上广泛流传。从图中看，魔兽游戏中的每一个职业似乎有了第四个天赋精专，战士是巨龙，法师是鲜血，猎人是暗影……最奇特的是在所有职业最右，出现了一个齿轮图标。新职业看起来似乎是修补匠或者工程师之类的定位。

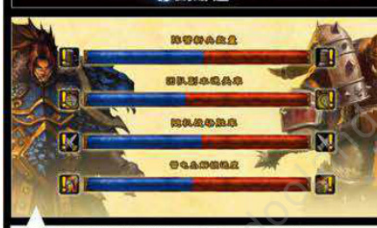
究竟是反攻诺莫瑞根？还是火箭科技的穿越？具体还要等到 6.0 新资料片才知晓。



联盟 VS 部落战场对抗赛

多年来，联盟和部落的恩怨纠结至深。“部落 vs 联盟”，究竟谁更强？面对面的厮杀和对决最为直接！目前网易举办了联盟 VS 部落战场对抗赛。首先，参赛队伍必须在本服务器的较量中脱颖而出，成为代表本服务器参赛的联盟战场队伍或部落战场队伍。接着，你和你的战友将面对来自其他服务器队伍的挑战，如果能在淘汰赛中坚持到最后，你的队伍将为了本阵营荣耀，用鲜血、勇气、战技和毅力与对方阵营的代表队伍展开巅峰之战！冠军最终能赢取 5 万元的奖金，还有种族的荣誉。





玩家也可以到专题页面为自己的阵营加油



编：X 先生 美：咖啡

开DO前的几件小事 首先，你要有一个码

初步设置

玩 DOTA2 之前首先请看一下自己的电脑配置。DOTA2 的画面很有弹性，可以展示超华丽的美图，但两三年前的旧电脑一样能跑起来。机智的玩家会把显卡驱动跟新一下，然后进入游戏，在视频选项那一栏看自己的机器配置选择特效。如果是 N 卡，他们家专门的调节软件也能帮助设定游戏配置。一般是阴影，3D 模型，还有光照对画面帧数影响较大。

设置操作

喜欢 QWER 的玩家默认就是 QWER 键位，老玩家可以使用经典键位。“单位行为”中可以给小鸡快捷键，以后都不用每次给小鸡编队了。物品栏快捷键也可以预先设定好，游戏中同样可以切出来随时更换。游戏的暂停是 F9。



了解客户端



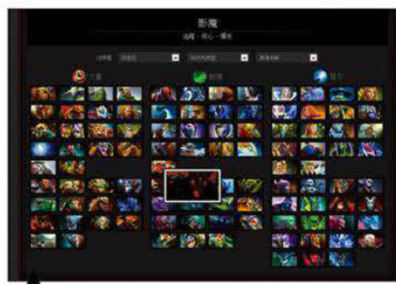
DOTA2 客户端的主要内容在去年杂志《众人眼中 DOTA2》那篇文章里已经有介绍。国服的客户端目前和世界服务器是类似的。曾经 DOTA2 升级都需要比较大的体积，国服已经优化了一些，每次升级并不

为什么要玩 DOTA2 呢？首先这游戏的制作方是被称为业界良心的 Valve，它家出品的游戏品质都是有保证的，不会坑爹。

毫无疑问，DOTA2 是免费的。虽然之前有部分非官方的售卖激活码行为。但 DOTA2 的官方运营其实是完全免费的。等到游戏公测或者正式运营，你不需要花钱就能玩到这个游戏。这里的免费游戏是真正的免费。作为一个对抗竞技类的游戏，你完全不用担心自己会被人民币玩家压制，而且 DOTA2 里的英雄全都可以免费使用。这里面也有没 VIP 挤房间之类的花费。（未来不知道会不会有掉线清零，大喇叭或者人民币头像收费的事情。）



DOTA2 传奇般的背景讲述了远古遗迹从何而来，天辉和夜魇为何而战，他们拥有的强大力量又是被谁所授予。



游戏主页和内置学习内容都能帮助玩家熟悉英雄。

其次，DOTA2 有优秀的游戏环境。正式升级后的 DOTA2 对掉线和秒退这种事情有了预防性的应对机制。如果在排队期间秒退掉线，游戏直接就不会开始的。掉线后也有 5 分钟的再链接时间。专门的反馈和防御机制也能让玩家较少地遇到挂机玩家和送人头玩家。如果在游戏中有早退或者恶意行为，帐号就会处在一个“低匹配”的分类，等于关小黑屋，而且游戏后也不能获得经验物品奖励。虽然没有封号，但实际上是很难有正常的游戏体验。



开打前别忘了优化习惯设置

系统设置的掉线保护时间是 5 分钟。5 分钟后队伍中的其他玩家可以安全离开游戏。一般有爱的玩家会在有人掉线后按 F9 请求暂停游戏。

以前 DOTA 被诟病较多的“上手困难”在 DOTA2 里面有了缓解。客户端里已经有了类似剧情的简单教程关卡。然后游戏自带了与电脑对战的模式，开黑的模式，还有单人匹配和双飞的模式。新手玩家也能在其中慢慢成长。如果使用一些新手向的英雄，还是能轻松获得乐趣。如果还对自己没信心，也可以在客户端内、官方网站上见到详细的英雄攻略。



默认 10 色地图用图标差别分辨敌我

最后，那些大牌战队和 DOTA 界的超级巨星当然也是玩家喜爱 DOTA2 的原因之一。如果从“对电子竞技的支持”这个角度看。DOTA2 是一款相当优秀的游戏。

在国内，完美世界和游戏风云共同举办的 DOTA2 超级联赛。无论是在网络上、电视上，还是 DOTA2 的客户端里，玩家都能看见精彩刺激的比赛。就算自己不一定能像职业玩家打得那么好，但看到高手们的对决一样是让人赏心悦目的。而且第一人称视角能直接看到大神们的操作和意识细节，

对自己技术的提高明显。

在 DOTA2 里，观看大型比赛时，需要用到虚拟的线上门票。这种门票一般是需要付费购买的，还会附赠一些饰品。这也许是 DOTA2 以后的盈利模式之一。如果你购买了门票，就能直接在线上观看比赛直播或者录像，如果没有门票，即使拷贝了录像文件也不能观看。

DSL·DOTA2 终极战场启动

DOTA2 超级联赛（DOTA2 SUPER LEAGUE，简称 DSL）是由 SiTV 联合完美世界主办，SiTV（游戏风云）承办的 DOTA2 超级电子竞技联赛。本届比赛有 10 支劲旅参加。他们将进行常规赛、季后赛、保级赛和总决赛的残酷竞争以争取总计 105 万元的赛事总奖金。

DLS 开幕式已于 5 月 10 日晚圆满落幕，斯诺克世界冠军丁俊晖与完美世界 CPO 竺琦、游戏风云总经理陈剑书三位嘉宾在开幕式中共同吹响了战斗号角，标志着 DSL 终极战场正式起航。新秀战队 VG 在开幕战中完胜豪门强队 LGD.cn，展现出了“逆袭”风范！



DSL 开幕式启动战队代表亮相


VG 与 LGD 互换队旗

赛事主办方为开幕式精心布置了华丽的舞台，将 DOTA2 游戏中天辉和夜魇两方的场景元素充分展现。无论是舞台正中显眼的血泉，两侧巨大的防御塔，还是背后地域特色鲜明的枯树与生命之树，都完美的还原了游戏中的场景，能让玩家获得最好的观战感觉，选手也将体验到身临其境般的战斗氛围。而参赛的十支队伍也依照游戏特色，分为了天辉和夜魇两个小组，双方战队代表随后分别在熔岩与光辉的舞台特效中登场。

电子竞技与体育有着密不可分的关系，而 DOTA2 作为一款顶级竞技大作也拥有一位大牌的体育界粉丝。斯洛克世界冠军丁俊晖作为重磅嘉宾参加了 DSL 开幕式，他表示自己非常喜欢 DOTA2 这款游戏，玩得最多的英雄就是黑暗游侠，而非常喜欢的队员是 ZSMJ，同时也喜欢 iG 战队。丁俊晖希望 DOTA2 超级联赛能够圆满举办成功，选手能够享受比赛，发挥出自己应有的水平。

DSL 开幕战在 VG 和 LGD.cn 两支职业战队所有成员亮相并互换队旗后正式开动。在经过激烈的两场比赛后，新秀战队 VG 出人意料的以 2 比 0 横扫老牌劲旅 LGD.cn，拿下了本届 DSL 的首战胜利，将“逆袭”这一词语体现得淋漓尽致，相信他们的精神也必将鼓舞更多玩家。

值得一提的是，在 DSL 开幕式的现场还有众多美女助阵，让观众大饱眼福。无论是袁霆领衔的美女主持人阵容，还是有着神仙姐姐美誉的赵洁出现，亦或是频频出现在舞台上的众位美女 Coser，都是开幕式中绝不可错过的惊艳亮点，让观众的激情被点燃。这也证明了 DOTA2 深受女性玩家的支持与喜爱。

DOTA2 超级联赛开幕式完美落幕，比赛正式打响。十支顶级战队的角逐，长达两个月的激情盛宴，无数玩家在欢呼在期待。这个夏天，DSL 不容错过！


丁俊晖亮相


复出的 zsmj 状态神勇


神仙姐姐赵洁

《DOTA2》官方微信：dota2_CN
《DOTA2》官网地址：http://www.dota2.com.cn/
《DOTA2》新浪微博：http://e.weibo.com/dota2comcn
《DOTA2》腾讯微博：http://e.t.qq.com/dotacn2006
◀ DOTA2 官方微信二维码

是很夸张。由于使用了国内服务器，升级速度也是不错的。如果还觉得卡，可以再启动端设置下载服务器区域。

奇怪的模式



除了我们熟知的手选模式 -random 随机模式和 -repick 重选，DOTA2 还有推荐英雄和偏爱英雄的分别。还可以更具英雄定位，攻击类型等依据筛选。其他如“反队长”模式也是很有趣的体验。

小地图


小地图能画出路线

DotA2 的小地图也有丰富的自定义控件。它可以显示英雄名称，这是习惯了双色地图的同学大大的福音，哪个英雄他们在地图什么位置，一目了然，在游戏 -interface 中可如此设置。小地图颜色和背景全都可以替换。

装备购买

Dota2 的泉水只有一名商人，所有的装备都进行了分类，另外还为新手玩家添加了系统推荐装备。DOTA2 购买物品，可以在数秒内原价退回，避免了买错东西的悲剧。另外还有购买装备预先设计快捷功能。装备的升级也可以在面板中直接找到升级线路。如果钱足够，可以直接选择高阶合成物。



星海争霸 蟲族之心™

关卡卫星地图攻略（下）

编：X先生
美：哈秋

信念

主线任务丨从自治联盟手中救出吉姆雷诺



在上一次获得了雷诺被关押的位置后，凯莉根立刻前去擎天神太空站解救他。刀锋女王救人心切，没有等到正面部队推进，直接让利维坦把自己送入了关押雷诺的太空站里。孤身一人冲入监牢的内部。

过关心得

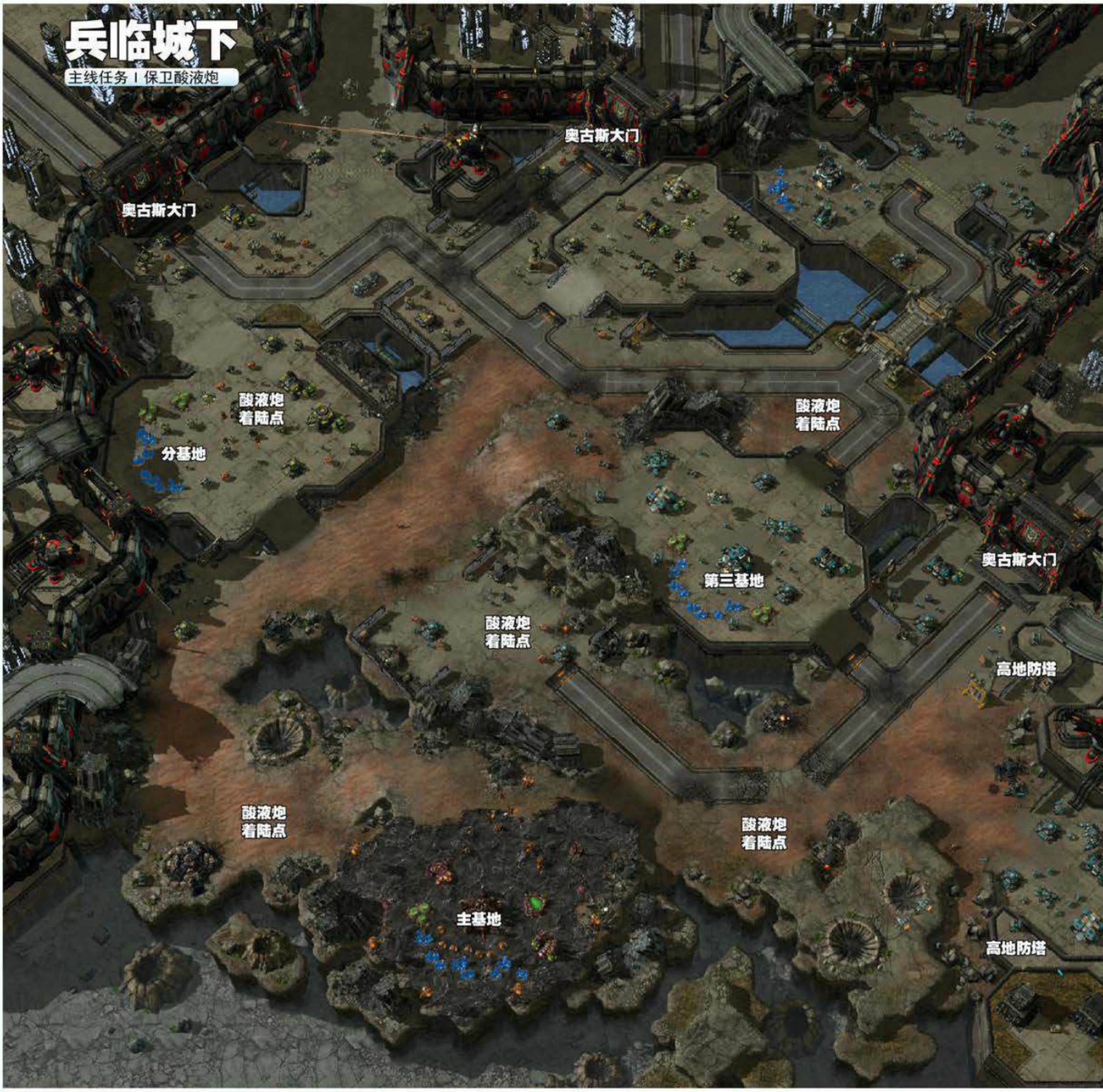
这个关卡是凯莉根的新技能大屠杀。同时也会有少量的虫族部队从“利维坦”通过肢体传送过来。最推荐携带的技能是刀锋女王的击杀后分裂小虫和治疗。蟑螂的击杀分裂小虫技能也有一定作用。总之用这些免费的部队做前排肉盾，保存自己有生力量就对了。成就方面，如果让女王的第一被动选择生命值和恢复加成，是基本不可能降低到50%血以下。大师困难成就和狂热夜的成就也只需要一路AA就行了。注意保护好感染虫，遇到雷神立刻支配。如果不完成额外等级奖励任务，时间是足够的。

成就


信念：在虫群之心战役中完成信念任务。


珍惜生命：不让凯莉根的生命低于50%。


周末夜狂热：普通以上难度，凯莉根8分钟内抵达监狱区。



虫群来到了克哈星。轨道上和人类交战后，准备好入侵地表。地面上人类的防空守卫力量让虫族空降损失惨重，女王决定亲自保护降落到地面的酸液炮。酸液炮会随着时间推移一个个降落在地图四周。由于敌人部队会从各种角落刷新，需要对战局有整体把握。

过关心得

最后一章节的任务相对有了一定难度。虫族的空投范围很大，需要把战场推开。

女王的免费小虫子在前期兵力不足的时候是很好的补充。一卵产两个农民也是对前期快速扩张的支持，而快速采集气矿则是后期更强劲。推荐先往地图左侧的分矿扩张，家中防守也不能懈怠。不损失酸液炮的成就只需要一些百生兽加防御塔就能很好完成。显示摧毁大门和所有建筑的大师成就需要强力运营。因为有两个在高地上的防御塔。所以，最好是带一个跳跳狗技能，或者是用空中部队输出。一般双矿三基地运营在第五个酸液炮下来前就能解决。第三片矿可开可不开，开了只采气也行。

成就

成就	说明
兵临城下	在虫群之心战役中完成兵临城下任务。
全面运转	不损失任何一座酸液炮。
厄运来临	在5座酸液炮着陆前摧毁3座奥古斯格勒大门。

www.doolando.com

祸从天降

主线任务 I 瘫痪自制联盟兵器



女王的群落准备好了，只要一声令下就能进攻奥古斯格勒。大帝为了阻止女王，安排了幽能瓦解器。当幽能瓦解器工作时，会发出射线，对进入范围内的虫族部队造成持续伤害。唯有原生虫族英雄德哈卡不受影响。于是德哈卡就要潜入对方后方，破坏幽能瓦解器的能源供应，女王则乘机运营，准备推进。

过关心得

一开始就是双基地运营。由于对面的幽能射线会周期性地推进过来，所以只有在其间乘机外出做坏事。不过请注意，在射线罩子开启后，虫族部队一样是可以运营操作的。请不要光顾着玩英雄，蹉跎了家里的发展。这关敌人的空中力量很强大，不推荐用空军强攻。英雄方面这一任务可以控制双英雄。成就方面只要一开始出一点初级兵种，配合女王的免费小虫技能就能完成。掠食者因为可以跳山崖回血，操作得当也是不会死的。最终解决三个连接装置，摧毁幽能瓦解器就过关了。

成就

- 祸从天降：在虫群之心战役中完成祸从天降任务。
- 拆迁大队：在第二波幽能崩解力场启动前摧毁20个敌方建筑。
- 至尊掠食者：普通以上难度不让德哈卡死亡。

罪与罚

主线任务丨突击蒙斯克的宫殿



人族的力场兵器被摧毁后，只有一些精锐的禁卫军还在抵抗。刀锋女王最终直面蒙斯克大帝。有许多通道可以通向宫殿，但是都被重兵把守，如果消灭守军，则其他虫族势力就能从侧支援。谨慎行事的节奏已经过时了，现在凯莉根女王命令自己所有的部队大开杀戒。

片刻之后，吉姆雷诺带着他的旗舰降落战场，也为女王的最终一战提供支援。

过关心得

最后一关，没什么好多说的，就是“干”。

吉姆与其说是提供帮助，不如说是拖后腿的。在正面战场作战的时候不要忘了时刻保护这个襁褓里的小宝宝。特别是想要完成任务就更要保护好他。由于分矿位置和雷诺的位置是一左一右，前期基本都在两边奔波疲于防守。高难度下，敌人的部队战斗力超强，如果没有大牛和大龙的很容易就会被对面吃掉。这里推荐带一些复活大牛配合大龙进攻。地图上的三个驻守路口可以选择解放，也可以不用管它们，直接强推。最后的大门前会有无敌的炮台和空降兵支援，也就是必须有足够的耐揍部队吸收火力强行拆除大门。

成就


罪与罚：在虫群之心战役中完成罪与罚任务。


终极保镖：普通以上难度，不让海伯利安号受到伤害并完成任务。


虫族快攻：普通以上难度，25分钟内完成任务。

大师成就通盘梳理

所谓大师成就指的是只能在困难以上难度完成的挑战性成就。它们对玩家的水平实力有着较高要求，一般有时间限制，必须很快完成任务；或者迫使玩家用一些非正常手段完成任务。在以下内容中推荐每一个大师成就的完成方法。成就并不是要求第一次通关就这么干，也可以在之后的档案馆里挑选技能天赋再重新尝试。

1 实验：疯狗浪 10
10 分钟内摧毁三座军工厂。

在教程阶段，建造一个王虫后，再补充第二个王虫。给老家编队，让集结点设置在第一家工厂上，确保造出的小狗马上来找你。然后就是一路冲杀，到毒气室前缓一缓，确保有 10 条以上小狗再进门，要不然狗会来不及输出。之后的房间里兵力较多，不要让狗几条几条的送，至少要 10 个小狗再上。BOSS 房间外面等另一波新兵力集结，进门后直接强拆重工厂，不要管 BOSS。一般九分三十多秒完成此成就不难。

2 重披战袍：分秒必争 10
通过每一个封锁区域且剩余时间 40 秒。

这成就要等凯莉根到分割门前才开始计时。第一段很简单，秒掉喷火兵。如果人族兵正在和虫族部队纠缠就不要管他们，自己继续冲。第二段的雷兽会是比较难处理的问题。除了 Q 狙击外，还要养成 HIT & RUN 的习惯，就像对战中用枪兵一样让凯莉根慢慢“抹”过去。一般墙壁没破前就可以消耗掉雷兽的生命，注意用回复包补充血蓝。第三段的房间选择“释放虫族”，然后不要攻击任何人，只要不是碰撞体积直接挡在你路上的幸存兵力就不管。把人举起来的那个技能也要常用。

3 汇合点：提早谢幕 10
在娜克图群落抵达前摧毁所有建筑。

完成这个成就是相当痛苦的过程。玩家需要多线操作的基本功。一开始可以考虑凯莉根救出第一个后虫协助保卫基地。有了一些单位后返回基地协助防守，然后向第二个被困后虫努力。家里补充工蜂最大化经济收入。只要基地受到威胁就回来协防。两个虫后解救后，时间应该来到了 8 分钟。继续建设自己的小狗大军和皇后。等到 5 分 30 秒的时候向上推进，用凯莉根消灭地堡等高危单位。家里兵不要停。上方消灭后，再向左上推进，这时候要保证自己部队的厚度。这个任务就算是二周目也不能使用凯莉根升级能力，所以相当困难。请注意，如果只是和女王和皇后对打，喷火车就不会变身火车侠。

4 重张虫权：直捣虫巢 10
在 14 分钟内，且未收集到 100 个虫卵前摧毁扎迦拉的基地。

这个大师成就其实是相对容易的，特别是二周目，带上双生工蜂天赋。一开始进行建设，有钱就研究一下远程攻防。建造蟑螂和刺蛇。凯莉根出门解决掉分基地后，顺势向右推进，搞定这里的孵化场。等二矿经济起来，孵化蟑螂和刺蛇（推荐一比一的比例）。等到 9 分 30 秒左右，让女王带所有部队冲向对面基地，用 Q 狙杀雷兽和地堡。

除此之外，地图攻略（上）里介绍过的把基地拍到对面门口的打法也行得通。


札迦拉的第一波攻击会被野生毒爆虫击退

5 天火燎原：天降蛇女 10
在 120 秒内摧毁 4 架蛇女级战略巡洋舰。

这个成就乍看起来很难，但改变针对性的方法后就很容易。关键就是让第一个战略巡洋舰慢慢开过地图中间，等它到了老家附近之后，才击杀它。在此之前，你可以快速的带一些小狗和蟑螂部队推进出去。因为这两种低级兵种廉价又快速，所以迅速成型。不要忘了带两个皇后，在自爆虫巢边上先埋下菌毯瘤子。推荐菌毯快速扩张天赋。

6 老兵战场：要塞终结者 10
在核弹攻击前摧毁行星要塞。

这个成就乍一看有点棘手。它说到底是考验玩家的部队管理问题。当你有了第一批部队后，进门扫荡，注意操作让所有的部队都攻击敌人单位而不是敌人建筑。然后你得到增援，冲向斜坡，让毒爆虫强行换掉行星要塞。因为上坡后的这段路很短。所以如果全力冲刺的话是有足够的力量换掉行星要塞的。敌人的坦克最好用凯莉根的 Q 狙击，或者用小狗先行吸引火力。


狗带加速+跳跃，毒爆带治疗天赋

7 赶尽杀绝：幽默是金 10
12 分钟内完成任务所有目标。

这个成就可以兵分两路完成。前两次闪霜霆期间，让小狗和凯莉根分头行动。高机动性和高伤害的小狗部队可以快速输出，解决不能行动的敌人。然后注意操作凯莉根，让她一个人单刷掉支线任务，只杀族母不杀小怪也行。第三次闪霜霆大概发生在 8 分钟左右。虫子有足够的时间可以解决问题。另一个方法是不用小狗，而是用毒爆虫在闪霜霆期间炸毁建筑。


打不会动的敌人还有什么比毒爆更好的选择吗

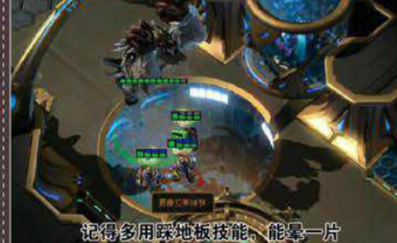
8 击落信使：麦考北大爆破 10
摧毁全部 3 座神族停泊区。

这个成就完成起来直截了当。前期运营，开启分矿，然后在随便哪里再放一个老家提供更多生产力支持。做一点刺蛇蟑螂部队，升级远程攻防。求稳的话可以在每一个星空传送门附近放 5 个以上的防空塔。前两个停泊区轻松推平不难，最后一个停泊区位于敌人的大后方，可以考虑用飞龙。一般 16 条以上的飞龙就能解决问题。后期左上方的三矿也能开启的。


敌人会派叉子骚扰，传送门前必须防空搭配地堡

9 渗透破坏：怪兽大暴走 10
利用巨星厄萨兽击杀 15 个单位。

成就很容易。第一个厄萨兽多踩地板多输出。第二个厄萨兽注意快速抢救下来，然后让它在皇后身边缓慢恢复生命。进入舰桥后只要再杀七八个神族单位就可以完成了。


记得多用踩地板技能，能晕一片

10 古王苏醒：见一次扁一次 10
不让布拉克摧毁任何生物质。

很容易的成就。前期开始就多造飞龙。成型的飞龙在这里可以解决所有的敌人。最好是留一定数量的飞龙部队在地图中心容易支援各地的区域。如果气体不足晶矿过多的话，也可以造点提速狗充当炮灰。

11 严峻考验：兽终正寝 10
在暴虐兽出现后的 1 分钟内杀死它。

最容易的成就之一。飞龙带上重甲加持天赋就能解决问题。看到屏幕提示后再飞过去也来得及。记得最好飞跃安全的区域，不要和地面的混战部队纠结。

12 唯我独尊：叫我女皇 10
12 分钟内完成任务。

追求极限速度的一个关卡。开局后的杂兵全部不杀。就算遇到了新增的支援兵力也把它们抛在背后。直接冲到 BOSS 区域激活对战。凯莉根的闪烁跳跃可以让你避免被任何敌人拦住去路。BOSS 战里全力输出 BOSS 本体。让女王强刷血维持生命力。和古王对决的时候，兵力站在脸前对射。如果它召唤小兵，只用女王去清理小兵，不要浪费自己单位的输出。


当然 boss 召蛋蛋还是要处理的

13 大感染：无三不成礼 10
在自治联盟第三次施放毒气前完成任务。

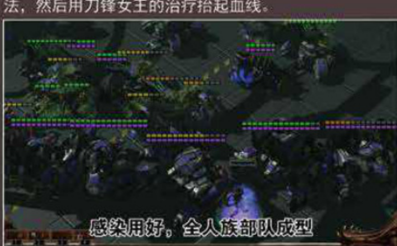
这成就是一块难啃的骨头。请多造蟑螂，配合一些刺蛇做支援。蟑螂扛住伤害。凯莉根需要动能冲击，治疗和恶性菌毯天赋。特别是恶性菌毯天赋，扩张更快的菌毯让你的成就挑战稍微容易。前期凯莉根的操作起到决定性作用，后期记得带上感染虫支配战略巡洋舰和雷神。推进的时候还可以带上一些人口打开高地视野。

另外还有一种打法是让重甲加成的飞龙突击目标。空军同样可以完成任务。


平台防空力量极强，飞龙没成型前不要送

14 黑暗之手：借刀杀人
利用人类单位击杀 3 个浑源体支配者。

如果你能把感染虫操作好的话，这个成就也不难。切忌不要把感染虫和其他部队混在一起平 A 过去。一般来说需要至少 4 只感染虫。让他们和凯莉根一起行动。感染人族的所有单位都行，但最好是坦克和雷神。前期左方的人族基地就有很多高质量部队可以骗来。当混源体的生命值低下时，让虫族部队脱离战斗，最后几下子都给人族单位输出。记得造一些肉盾兵种给感染虫吃魔法，然后用刀锋女王的治疗抬起血线。


感染用好，全人族部队成型

15 虚空魅影：一点也不神 10
摧毁所有的神族建筑。

这个成就属于最难的成就之一。完成挑战的关键有两点，1 是让自己的部队呆在英雄身边。你的英雄有很强的回复能力和支援能力。2 是使用感染虫。神族的执政官等高级部队都是非常好的感染目标。如果你能支配到足够的对方高级部队，那就有了一定胜算。出门的部队推荐 4 到 6 条感染虫，12 条刺蛇，其他的都是蟑螂。早期就请开分矿。凯莉根的大波条没有到头前，不要轻易去摧毁神器，先只要关闭靠近的两个神器拖拖时间。一般熬到第三个神器摧毁，就可以考虑清理左上方的神族基地。然后是第四个神器和另一个基地。另外也可以考虑用重甲"地蟹"配合高防御蟑螂，在守护据点的时候非常有用。

16 有朋如此：快到不行 10
11 分钟内完成任务。

又是一个时间限制的成就。关键就是平时赶路多用 Q 技能。有两种方法都可以完成。一种方法是右下角海盗船不打，升级也只升 2 级，这样就节约了两个大弯的时间。另一种方法是打海盗船，多一个震慑技能。战斗时先放大，集火防御塔，闪烁吃水晶修理再闪烁回来，CD 好了再来一下解决。最后关底建筑左上方的两个塔可以不管，从下方或后方攻击就行。


boss 绕后到这个位置攻击，可以少打很多杂鱼

17 信念：闪电分手 10
10 分钟内完成任务。

这个成就完成相当简单。女王的天赋可以带分裂小虫做肉盾和感染虫饲料。请注意保护好自己的感染虫，看到有价值的部队立即支配。追求速度的话就不要管额外支线任务的奖励，一些不必要清理的对象就无视。另一种方法是刀锋女王本身带加强攻击速度和连射，一样能很快搞死敌人。剧情对话不算在任务计时中。

18 兵临城下：不速之客 10
在第 5 座酸液泡着陆前摧毁所有建筑。

这个成就等于是有隐藏时间限制的挑战。一开始可以不用建造太多部队，让女王带几个小杂碎就能防住第一波。在有一定部队后开始向左上方拓展分基地，然后运营积攒部队。如果想用飞龙为主的部队请注意狙击对面的雷神，并且带上强化气矿采集天赋。如果是地面为主的部队记得让狗带跳山崖天赋，因为地面部队最难的还是两个高台防御塔，没有开视野的话都找不到它们（不过看了我们地图攻略后就知道它们位置了）。进攻节奏方面没有足够兵力不要贸然出动。一般第三个酸液泡掉落后才开始清理左上的建筑也来得及。另外地图的一些死弄堂里也藏有敌人的据点，请根据卫星地图攻略熟悉小道。因为这关卡同样有大量高级部队，如果使用感染虫守株待兔，等对方冲击酸液炮的时候"化敌为友"一样很有效。


猥琐的高地防空炮位置

19 罪与罚：减速慢行 10
在蒙克斯排除奥丁攻击雷诺前摧毁它。

常规打法下很难完成的一个成就。奥丁的出门时间是在 22 分钟 30 秒。不过可以投机取巧一下。凯莉根的天赋带强化采气和气体收集，治疗和魔法高效也可以带上，然后再配一个召唤虫群。部队方面让飞龙带 +9 重甲伤害。

游戏开始后，在家中竖起防御塔和防空塔顶第一波进攻。然后起两个飞龙巢穴，双升攻防。注意雷诺的行动，你需要时刻保护他。家里的经济补起来后，让防塔配合着有召唤能力的女王清理旁边的基地。然后开启分基地。让女王和召唤生物防御分基地。老家生产飞龙。当地图上提示雷诺要被攻击时，就让飞龙去帮他。第一波防御也许会损失一点飞龙，但飞龙成型后就没问题了。等到憋出 200 人口的飞龙就直接去找奥丁吧。

这个成就另外也可以用感染虫控制对方的高级坦克和战略巡洋舰和奥丁对打。


最后一个成就比较难，敌人的进攻异常凶猛，所以你可能会失败，要多尝试几次，反复看到这个画面。好在虫心的载入画面还都挺好看的，就当是最后一次欣赏的克哈星的夕阳。

编：samtown 美：哈秋





由于时间的关系，阿汤叔对于移动平台的游戏是很挑剔的哦，至今为止唯一让我花时间去研究的 IPAD 游戏只有两款，一款是著名的太空题材大作《浴火银河 2》系列，还有一款就是本期我要为大家详细指导的三国策略题材作品《三国大乱斗》。这款游戏的卡通画面和其极具特色的“动作 + 即时战略”（ACT+RTS）模式，很好地融合了《三国英杰传》和《三国群英传》的特色，绝对让我们这些老三国粉丝欲罢不能哦。



注册登陆游戏后，你就会进入军营界面，也就是整个游戏的策略核心部分。如上图所示，这个部分含有大量游戏元素，玩家通过这个界面可以体验到诸如征兵、养成、任务、对战、PK 等众多游戏模式。下面大叔就为大家一一来解说每个模式的玩法以及上手心得。

1）征战四方

这是游戏的单机地图模式，点这里就可以进入到征战地图，开始你的征战旅程，游戏内的即时战略、任务、征兵等都是需要在这里完成。地图是策略型的走格子模式，每一个格子对应着不同的内容，不同地形的格子可征用的士兵也不同，在对应的信息说明框内可以查看到格子内的详细说明，包括地图等级、说明以及可征用的士兵类型，比如占领对应兵种的据点就可以征募特殊兵种，占领城池则能增加俸禄。

再来就是说明一下移动范围：以你角色为中心的 9 宫格内，可以选择任意格子进行战斗。



如果超出该范围则需要消耗一个神行百里；当攻破一个据点或者敌城后，可以利用该点作为一个传送点，在这个点上可以进行超范围移动同时不需要使用任何道具，辨认一个据点或城池是否被攻克非常简单，只要观察该据点的图标是否有个绿色的小钩就知道了，神行百里在游戏中后期个人认为还是比较实用，可以让你省去不少费路，也是节省精力值。



攻克据点能招募特殊兵种

需要说明的一点就是，每次战斗是需要消耗精力值的，就是玩家当前的体力值，以及体力值的上限，上限值为 45。每隔 10 分钟恢复 15 点，每次进行大地图战斗、排行榜战斗、士兵修炼均需要消耗 15 点精力值所以想要快速升级又省钱的同学要像我一样随时守候等待精力回复，当然如果你觉得麻烦也可以直接去买精力丹。

战斗画面 游戏中的即时战斗模式绝对是最具可玩性和挑战性的，对于你的兵种搭配，阵型军械都有很高的要求，在这里我要重点介绍一下。首先，游戏中战斗是通过点击征战地图中的格子区域触发的，战斗犹如象棋一般两军对垒，相当宏大，让人不得不怀念起当年红白机《霸王之大陆》的战斗场景。教学战斗建议大家要完成，能教你最基本的操作。对战双方兵力是 30 对 30，而你只能控制其中之一，但是可以通过指令去指挥其余的士兵；如下图所示，左侧控制方向，右侧有四个按钮，分别是：技能、前进、集中、后退，蓄力条满了以后就可以放技能，每个兵种的技能不一样。前进就是进攻指令，用来攻击敌阵；集中是让军队集中到统领身边来，用于包围防守，后退一般不太使用。这些指令只能维持几秒钟，之后士兵就会根据自己的属性随机移动，所以必须持续不断的按指令键才能有效控制部队（手指酸痛 ing……）。最后再说一下获胜规则问题，界面上方有个框，有个红蓝的条，这里教大家一个比较简单的辨认方法，你





只要时刻注意蓝条比红条多那就证明这场战斗结束以后，大多会赢。但如果你失去的阵点比敌方的多那就未必了哦，所以还是要注意防守好自己的本阵。如果是攻城战时还是需要去攻击一下敌阵的，不然依旧会输的。

以下几种情况会导致战斗结束

1. 当我军士气条满且经过一分钟，战斗结束
2. 任意一方阵地点数降为 0 时，战斗就会结束
3. 当战斗时间为 0 时，战斗就会结束
4. 当玩家操作的士兵死亡时，战斗失败
5. 攻打敌城时，如果不能使敌方的阵地点数下降的话，则视为战斗失败

战斗指令区域说明

敌方阵地迎击线以内的区域为统帅指令失效区，进入到该区域的我方士兵将不再接受“前进”和“集中”的指令，“后撤”指令在任何区域内都有效。

2）排兵布阵

介绍完战斗后就必须要将一下排兵布阵啦，战斗的前期工作对胜负与否影响很大哦！如图所示，这里就是战前布阵的地方，你可以根据自己的喜好来摆放各种阵型。玩家可以在战前对自己的军团阵形进行布置，摆放士兵以及防御设施的位置，选中一个士兵或军械后，在该单位的头上会显示箭头，此时可以对该单位进行移动从而改



阿汤叔推荐之阵型

变它的位置当选中一名士兵后点击“查看”按钮可以查看该士兵的属性，在属性界面里可以将士兵设定为统帅，为设为统帅的士兵脚下会出现黄色光圈。当选中一个军械后点击“入库”按钮可以将该军械道具收回到军械库。士兵和防御设施不能随意进行摆放，只能在指定的范围（显亮）内进行摆放。玩家可以利用阵形保存功能能够快速的切换想要使用的战斗阵行，点击“阵形选择”按钮会弹出阵形读取界面，不过需要注意一点：同一个军械设施只能存在于一个阵型之中。

我建议新手玩家尽量将本军阵地的防守加强，前期来说个人还是比较建议打防守反击，大军靠近本阵布防，这样虽然战斗时间会比较长，但是很稳妥。建议把弓箭手、军师放在最后一排，血厚的朴刀兵、虎豹骑放在最前排，速度快的骑兵、流云姬放在两边包围用。阵型尽量集中一些，前期嘛，就先别在乎好不好看的问题了；另外需要注意的一点就是塔防军械最多只能摆放 5 个，并且每种军械的摆放数量都有上限，例如箭塔只能放 3 个，鹿角只能放两个，需要合理安排，我的基本布局就是 1 个鹿角、1 个减速外加 3 个箭塔，这样前中期来说一般战斗不会有太大的难度，也可以直接将弓箭放到鹿角的后面，达到狙击的效果。



3）军械仓库

军械库用于存放多余的军械，可以在军械库里直接将不想要的军械进行销毁，这里我给大家简单介绍一个军械的设定吧，这游戏军械一共分 5 类，每一类军械又分为 5 个等级，等级越高属性越高，前两级的军械可以通过征战掉落的，后三级的军械就只能在商城里购买了，这里建议有条件的同学可以直接购买，而矮穷挫的玩家就只能通过做任务，每天活动开宝箱来碰碰运气了。

4）三军兵营

这个游戏除了战斗之外，兵营养成环节就是最好玩的一部分了。整个军队养成系统又分为征兵和修炼两部分，我们先来说一下征兵。前面说到过每次战斗结束后你都有机会征兵，除了直接替换掉你现有的士兵外，还可以招募进三军兵营里备用。在这里面可以管理没有上阵的士兵和武将，起始的空间是有限的，需要花费元宝才能扩展，征用的士兵时如果这里有空位就可以直接将士兵放入这里，一次上阵最多 30 个人，假如你像我一样抓到一个属性好的兵又不舍得扔掉，那就把他们招募下来储存在兵营里。

玩过游戏后你会发现，此游戏的武将都是浮云，高富帅专用，最核心、最实用的莫过于普通士兵了。只要要你将自军的 30 个士兵培养到极致，那军团实力就能达到最大化，你才能战无不胜攻无不克。如图所示，首先，每个士兵都是有星级的，星级越高，代表基础能力越强，目测来说每个星级的士兵属性有一个随机的区间，当某一项属性带火时说明这项属性已经达到此星级的最高值，目前我的士兵里有两个士兵有带火的属性，获得几率还是很低的；另外这里也可以对每一个士兵的作战行动进行手动设置，前提你必须要用至少两种作战行动时才可以设置，如果有对某个技能不明白用处的，你可以点击那个技能，它会弹出一个文字框说明这个技



1）法阵类
范围减速对手，最多放 4 个。

2）鹿角类
血量高，面积较大，用来挡住敌人的进攻，最多放 2 个。

3）箭塔类
射程远，同时射中敌人无视对方防御，直接造成伤害，最多放 3 个。

4）火药类
大范围攻击，无视防御直接造成伤害，最多放 5 个。

5）尖刺类
小范围攻击，无视防御直接造成伤害，最多放 2 个。



兵营有限，还被锁定了一格



每场战斗胜利后就能征兵



看阿汤叔的虎卫军属性



洗练总是很坑人哦

军团兵种最大人数限定
朴刀兵：6 人
弓箭手：30 人
军师：4 人
骑兵：1 人
长枪兵：30 人
虎卫军：4 人
元戎弩：6 人
流云姬：6 人

能的用处，目前来说个人认为突进＋冲锋的组合比较暴力，前提是士兵的血量要足够高，而且冲锋这个技能随出的几率比较小，这东西怎么说，只能是看脸了。

最后，征兵除了要花钱外，还要看你的俸禄值，也就是你军营界面上方的“禄”字那一栏。每个士兵的征兵费也就是他所需要的俸禄值，最低 300 多，最高 3000 以上。征兵费可以赚，但俸禄是有上限的，从最初的 18000 到最终的 62000，你可以通过攻取城池来提升俸禄。军团 30 个士兵，你需要合理安排俸禄，否则很容易出现俸禄不够影响征兵质量的问题哦！

对应征兵地区

空白格子：征用长枪兵和弓箭手
朴刀场：征用朴刀兵
军师屋：征用军师、骑兵
虎卫营：征用虎卫军
流云居：征用流云姬
连弩房：征用元戎弩
敌城：不能征用士兵

注：骑兵必须将其杀死后才能征用，每场战斗只能征用一个敌兵，战斗失败则无法进行征兵操作。

5）单兵修炼

如果弄到属性比较极品的士兵可以拉到这里进行进一步提升，修炼总体还说非常简单，杀够 100 个兵就可以了，敌人的血量都是非常的少，基本上就是秒杀，不过需要注意如果你的阵地被敌人碰一下，那就修炼失败了，白白浪费了 15 点精力值，所以修炼的时候最好还是保持防守阵型，确保阵地安全。前期没必要修炼士兵，到了后期就很重要了，优秀的士兵都能修炼 9 次，全部修炼完成后，你的提升会很大。30 个士兵就是 270 次修炼，确实是个漫长的过程，懒的同学也可以用洗练的功能来提升属性和技能，不过洗练就要用洗髓丹，你懂得……呵呵。而且洗练不好还可能会造成属性下降，总之很坑爹。



绝对不能让敌军碰到你本阵哦

士兵技能

技能分为两类：蓄力技和特殊能力，蓄力技是每个士兵都必带的专属技能，在战斗中可以发动不同的蓄力技，特殊能力是通用的技能，每个士兵随机获得任意的特殊能力，数量不限，被动技能中有特定兵种才能拥有的专属特殊能力，只有特定的兵种才能随出该技能。下面表格中我为大家推荐一些有用的技能，只要征兵对象拥有以下技能的多数就可被视为优秀士兵优先征用哦。

蓄力技	朴刀兵	无双	中等范围攻击
	弓箭手	远射	单体远距离攻击
	军师	火计	大范围攻击
		扰乱	使敌兵产生混乱状态，持续一定时间
	骑兵	铁骑	范围攻击，同事可以击退敌人
	枪兵	闪枪	单体攻击（貌似就只有这个）
	虎卫军	唤醒	范围辅助，使本方士兵立刻发动蓄力技
	元戎弩	集中	单体大伤害集中攻击
	流云姬	疾风	中等范围攻击

特殊能力	冲锋	不主动与敌兵发生碰撞，优先攻击敌方阵地
	全力	攻击敌兵时造成额外伤害
	连击	发动蓄力技时一定几率再次发动蓄力技
	顽强	一定几率不受到伤害
	讨伐	对濒死状态下的敌方士兵造成额外伤害
	鼓舞	击退敌兵时回复以自身为中心一定范围内的我军士兵体力值
	回复	收到治疗时额外回复一定的体力值
	治疗	与本方濒死士兵接触时，恢復其一定体力值
	重生	在退回本阵恢复体力时，一定几率瞬间补满体力值
	绝影	处于后撤状态时移动速度提高
	突围	骑兵专属技能，受到伤害时立刻发动蓄力技
	英勇	骑兵专属技能，获得“冲锋”技能效果，持续一定时间
	避火	流云姬专属技能，免疫火焰系技能伤害
	狩猎	朴刀兵专属技能，会优先攻击越过本方阵地迎击线的敌方流云姬



每次只加 1 点

修炼规则

1. 默认修炼成功一次需要在修炼场中击杀 100 个敌方士兵
2. 修炼场中玩家可移动的范围为本军半场，将不能移动到敌军半场内
3. 本军阵地被攻击一次即判定为战斗失败
4. 战斗时间为 3 分钟
5. 当修炼剩余人数为 0 时，则表示一次修炼成功，同时扣除一次剩余修炼次数。修炼成功后，系统会随机提升该士兵一项五围属性或增加一项被动技能



高级兵修炼次数也多

士兵属性

体力：决定一个士兵的最高生命值上限

技力：AI 操控时为蓄力攻击的发动频率，玩家操控时则为技力条的集气速度

攻击：当接触到敌方士兵时，根据数值判定是否成功给予对方伤害

防御：受到攻击时，依据防御数值防御对方攻击，防守成功时，则不会受到伤害

脚力：决定一个士兵的移动速度

行动指令

每个士兵会根据当前设定的行动指令，如果你不主动操作，或者进入敌阵区域，他们就会进行对应的作战行动，每个士兵每场战斗中只能同时设定一种指令。

突击：战斗开始后，会朝敌方阵地移动，如果中途与敌兵接触的话，就会优先与其战斗，战斗结束后，会继续向敌方阵地移动

守备：等待敌兵进入本军阵地守备区时，就会出击迎战，会优先攻击离自己最近的目标，其它情况下保持原地不动或者攻击进入到自己射程范围内的敌兵，战斗结束后会返回该士兵原定位置

迎击：当敌兵进入本军阵地迎击线时，就会出击迎战，优先攻击离自身最近的目标，战斗结束后会返回该士兵的原定位置

乱战：自由攻击，会随机寻找敌方士兵进行攻击

待机：不主动出击，保持原定位置不动，当敌人进入自身射程范围内进行攻击，优先攻击离自身最近的目标，当敌兵离开自身射程范围，则返回原地位置不动



6）争霸天下

之前介绍的所有部分都是单机游戏，而这里就是挑战其他玩家的地方，胜利可以获得网络排行榜，同时获得的胜点可以用来兑换名将。不过这胜点需求是有点高得离谱，第一档的名将就需要3万胜点（本人才1000多，基本无望……）。而且排行榜默认每两周就会刷新一次名将，也就是说，你30000点的名将也只能用两周……残念……在排行榜同玩家之间进行的战斗，在玩家不选择主动撤退的情况下，战斗时间必须达到3分钟才结束。但是，若玩家控制的士兵死亡或者我军阵地点数降为0，则战斗直接失败。所以，如果嫌打得时间比较久那就好好研究一下偷阵战术，不过目前比较主流的阵型都是防守阵，所以想偷相对来说还是有点难度，没事还是欺负欺负小号吧，虽然胜点少了点但是赢得比较自在，名将神马的慢慢都会有的。总之，我觉得这个“争霸天下”系统还是比较鸡肋，主要用来给玩家打发时间，打的都是玩家的马甲（布好阵的电脑）而不是玩家本身，希望官方后期在这块系统上能有所改进，在目前网络条件下应该能实现玩家与玩家之间真正的在线PVP对战，这样挑战性、可玩性势必大增，真正实现同屏团战的效果。



兑换武将太贵了



尽量挑选弱的打吧



十战十胜

不花钱！三天地图任务全制霸！

如果说前面都是预热环节的话，那现在终于来到文章最高潮的部分了，那就是阿汤叔的不花钱攻略。现在的免费游戏你们都懂得……这款也一样，如果不仔细研究，或者经过阿汤叔点拨的话，那估计玩不到半天就要放弃或者投入大把RMB了吧！其实一分钱不话，最多三天也能够把游戏的单机地图全部通关哦！关键还是在于大叔下文中的五大必要条件！



每日登陆也有元宝奖励哦

条件一：统帅设定－魏国虎卫军

为啥要选魏国？是因为虎卫军是魏国的特殊兵种，其实三国除了特殊兵种不同，任务地图都是一样的。为啥要选虎卫军为统帅？是因为他的特殊蓄力技能——唤醒。这个技能不用不知道，一用吓一跳，能让你所有的30名士兵立即发动技能，且技能无蓝无CD，平均1秒发动一次。





统帅在没有这个技能的情况下，指挥的所有士兵的技能都是随机释放的，而且释放率很低。一旦你统帅主动释放这个技能，那军团实力何止提升一倍，我一上来攻克前五级城池没有征换过一名士兵，这就是充分的证明。所以，虎卫军统帅是必需的，一个足够，多了浪费，然后就是挑选技能强的士兵征用吧！这里就选出了游戏中的最强之武将，不是吕布也不是关羽，而是典韦！如图所示，虎卫军武将，高属性且拥有“强攻”技能：在范围攻击的情况下还能同时释放唤醒技能。我都没抽到过，你能抽到的话算你运气好哦！

条件二：无限注册－挑选四星神将

我一直觉得“条件一”是个游戏BUG，很有可能在后期版本中被削弱。所以，拥有一名“神将”也能大幅度提升军团的战斗力哦！而且，武将俸禄是0，你又可以给士兵提升留出更多空间来。大家可能觉得抽神将不就是烧RMB吗？其实不然，你每注册一个新账号，完成教学任务后，官方都会赠送你150左右的元宝，用这些元宝你可以到商城内去购买4张三天武将卡，三天足以全地图制霸咯！这过程最多10分钟，你就一直开武将玩吧……直到开到你满意的四星级神将为止。对于神将的选择，除了上面介绍的虎卫军典韦外，拥有爆炎的四高属性军师（诸葛亮、司马懿、周瑜）是第二选择，而拥有鬼神的四高属性骑兵（关于、赵云、夏侯惇）也不错。总之，除了四星级、四围属性都是黄色的神将外，其他都是垃圾武将，直接删除哦！

武将推荐





条件三：布阵紧凑－防守反击

前面已经说过了布阵和战斗的一些要领，而这里我就以我自己的阵型来告诉大家一些诀窍。如图所示，一上来系统就会送你两个高级箭塔，一个高级鹿角和一个高级减速法阵，全部去军械库里换出来，然后把较易被摧毁的箭塔和法阵藏在坚固的鹿角后面。而你的军团则形成紧凑阵型排列在军械后面，因为我方鹿角只会挡住敌人，不会挡自己人，所以不用担心。战斗开始后，电脑敌人的攻击基本会是两拨流的进攻（军师据点除外）。一半的近战部队会冲入你的阵营中，另一半远程法师则会留在本阵防守。这样的话就能给你的防守反击创造很好的条件，先利用法阵缓速和以多打少人数优势，把敌人近战部队全部消灭掉，记得要不停地按“集中”的指令，让部队环绕在军械和统帅周围，包围敌人，不要让他们逃回去。只要消灭所有的进攻部队，我们的士气就会占绝对优势，此时即便把时间拖完，不去攻击敌阵也能获得胜利了（攻击城池时，还需要攻入敌阵）。电脑不会变通，所以这种战法是唯一可行且屡试不爽的战术。



条件四：推荐道具－好铁用刀刃

并不是所有的商城道具都要用钱买，新手上路系统会送你不少道具，且后期做任务你也能获得元宝来购买。其中有不少道具还是很实用的。下面我就把他们列举给大家：

精力丹	20 元宝	使用后可回满 45 点精力值，精力不足时候战斗会自动消耗新手送一个，每日任务可以获得一个。
猛虎强势	50 元宝	使用后提升 20% 当前所有士兵的四属性值，持续 60 分钟。攻城战必备，新手送一个，有钱首要购买
三天武将卡	35 元宝	开启后随机获得一名武将，为你效力三天。上手可以开四次，怎么做前面都说过了哦！
扩充背包	50 元宝	开启后增加 5 格背包空间
扩充军械库	50 元宝	开启后增加 5 格军械库空间 新手每日任务完成后均会赠送，一个足矣，不用多买。
扩充兵（将）营	50 元宝	开启后增加 1 格兵（将）空间


猛虎强势的效果就是金光闪闪


武将开卡略

条件五：推荐做完所有任务

游戏中的任务主要分三类，地图主线任务，日常任务和活动任务。任务能奖励你金钱、道具甚至是元宝。所以，我建议你所有的策略和战斗都要以完成任务为前提。地图主线任务难度最大的就是攻城，但攻城也能提供你大量奖励和提升你的俸禄值，攻不下时候记得使用“猛虎强势”道具。其次，日常任务每天都是一样的，建议优先完成的是送道具“精力丹”的和送“元宝”的任务。活动任务是根据官方发布的日期变化的，目前进行中的活动任务“挑战董卓”和“神兵天降”都会送不错的道具，但是这都是后期的任务哦！



攻克据点城池都有任务奖励



日常任务也不错



这是最终的任务





编：Samtown 美：grass

传奇迷，一秒24种生活（下）

游戏类型	2D 魔幻角色扮演	运营公司	盛大网络
目前状态	开放性测试中		
官方网站	mir2.sdo.com		

不知怎的，经历过那个年代的人，从嘴里蹦出“传奇”，搞不好下一秒嘴里就有股香烟味儿；再一下秒就回到了几百平米的网吧，一个人吃泡面，全网吧飘香；哥们烧猪升级了，三五个人互相吆喝吃烧烤；累了，肆意调转坐姿看着渣画质的电影消遣……一幕幕关于《传奇》的回忆影像，经过12年的潜意识播放，在不知不觉中已渗进了我们的游戏习惯与习气，每次鼠标与键盘的触碰都夹杂着下面的这些“传奇”味。我想，一款公布至今12年，注册人数6000多万的网游，每一句关于它的介绍都是废话，因为它早已渗透我们。所以如果2013年的你，在游戏时想要做、正在做、一直在做下面的这些事情，那么，毫无疑问，你，就是个传奇般的游戏迷。



游戏关系圈构筑者

这一格回忆，你想到了在《传奇》里尝到的第一口“团队合作”的甘甜，从此，你不再满足于孤独地自赏——网络游戏自不在话下，甚至在家用游戏主机平台、手机平台的游戏中，你也喜欢置身人群。长久的游戏经历让你在与网络彼端的陌生人合作时，更热衷于看着他们角色的反应，也受他们的感染。你享受着合作游戏前的陌生，到期间产生绝妙的配合。你享受着彼此交流中，擦碰出的偶然共鸣。你进入一个多人游戏，构筑一个圈子，与人一起沉醉在游戏的世界中。



现实考据党

这一格回忆，你想到了自己的战士在濒死前喝下一整瓶红后“老子还能再战十年！”活力劲儿。当年《传奇》里的角色品尝了红瓶的酣畅，今日你也已习惯猛灌一瓶红色的佳得乐。借着这十几年的网络搜索发展，一幕幕出现在游戏里的风景、建筑、怪物，都如同一块块现实里的拼图，扩展了你对游戏和现实世界的认识——诶？那个地下洞窟根本就是越南的韩松洞翻版嘛！等等，这根木头杖子长得好像我刚刚啃过的天津大麻花噢。你终于发现，自己能找到任意一款游戏元素的现实出处，而这，也是你生为一个现实游戏迷的骄傲。



CosPlay 达人

这一格回忆，你想到了当年在看到游戏里的角色怪物装备道具后，萌生了“这就是我的行头”的念头，驾着2001年中国刚刚兴起的Cosplay初风一路走来，而今的你对游戏欲、书写欲、收藏欲已无法满足，你的行头就是你玩过的游戏。你穿上价格不菲的天魔神甲，你挥舞实铁打造的屠龙宝刀。你曾向往沙城主，荒漠之王。而如今，你已成为那些仰慕的偶像。在穿上Cos装备的那一刻，只有你知道，是游戏走近了你，还是你走进了游戏。


新手玩家驾到

杂志粉

这一格回忆，你想到了第一本《传奇》游戏攻略的厚度与它在你心目中的重量。而此时的你，想必正在为堆积如山的印刷制品挠头，又在

重温某本游戏杂志创刊号的精彩。在这些图文结合的杂志中，你找到了一个倾听与聆听的复合体。也因为这种迷恋，你无法接受杂志里分毫的商业气息，虽然你知道这纸片间的商业运作与游戏内容并无直接关系。你试图捍卫的，并不是每个月不等的电刊杂志支出，而是曾经坚信不疑的对游戏的信仰。它有时让你离开，有时让你坚守。



汉化组

这一格回忆，你想到了 2001 年包括《传奇》在内，同时期寥寥无几的国外汉化游戏，你以感恩的心将他们逐一把玩后，逐步也变成了默默无闻的园丁。你几乎把生活的大部分个人时间，无私兼无偿地贡献给游戏世界的语言。英日法俄德韩，无不显出你的高风高节。看看这俄语的《巫师》，看看那德文的《神界》，还有数之不尽的各类掌机游戏汉化……没有人会怀疑，身为民间汉化组工作成员之一的你，是游戏玩家们的先知，引领玩家奔向游戏的流奶与蜜之地。



游戏人之路

这一格回忆，你想到了所谓“电子海洛因”社会舆论被粉碎的正名之年，2001 年，你身在校园外，那一侧是你梦想的圣地。游戏策划、游戏测评、原画设计的名目吸引着你饥渴的目光。“不要小看游戏啊混蛋！”为了第九艺术，你坐上了北去南往的火车，挤在简陋的旅店。其实回忆当初，你也不知道未来会在哪里，但凭着一颗对游戏真爱的心，你只是希望，你的未来，会站在游戏的面前。



实践派

这一格回忆，你想到了这些年来累积的海量游资，但你并不像其他玩家只把它们当做谈资。你是一个行动派，无数小工作室的作品玩后感，让你相信自己也有可能。你啃读书本上的编程代码，用浩瀚的现有素材制作着或趣味、或劲爆的小游戏。你让独占机上的完全碰不到一起的游戏主角，在你设计的世界里死磕，你让各游戏制作人成了“游戏角色”，网络点击数就是对你努力的赞赏，但你还在期待着，更大的幸运从天而降。



网吧情节

这一格回忆，是抽去的一格，是留给时间、留给游戏玩家自己的一格。已经无数次了，人们说着“玩物丧志”，当年“电子海洛因”的错乱舆论，羊叔的鬼畜电疗历历在目。但多少次，多少年，热爱游戏的人从未凋零，只是热爱的方式，不断扩展、转变。你可能不属于上面任何一种，也可能混合着不止一种。那么是时候了，补上这一格，让这一秒流逝，让游戏与玩家，继续。



沾染过“传奇”味的玩家在游戏时往往带着一种狂热，不计后果的执著，或许，在很多身处其外的人看来，多少带着几分傻气，不过，在游戏，乃至更庞大的网络游戏中，傻气远比圆滑更有积极意义。而在接下来最后的 16 格回忆里，世人也将感慨倘若没有我们这些人，游戏作为一种后起的艺术形式，被广泛接受的时间，无疑会变得更长。



致敬，传奇迷。



编：Samtown 美：grass

《炫斗之王》携手《拳皇》经典角色再现

游戏类型	横版格斗竞技	运营公司	腾讯游戏
目前状态	热血内测中		
官方网站	xd.qq.com		

格斗游戏在单机或街机时代的辉煌，成为国内一代人的集体回忆。然而时至今日，街霸、拳皇等从80、90年就风靡全球的格斗游戏，仍旧以单机形式存在。在网游大行其道的时代，格斗游戏玩家似乎被网游厂商所遗忘。《炫斗之王》定位于纯格斗网游，瞄准的正是这个几乎未有网游涉足的蓝海市场。同时，为了给热爱经典格斗的玩家带来纯粹的格斗乐趣，《炫斗之王》携手《拳皇》重现了格斗迷们的经典记忆——2013年4月18日，UP+腾讯游戏2013年度发布会在北京召开。腾讯游戏旗下首款纯正格斗网游《炫斗之王》亮相主展台，正式宣布与著名游戏制作商SNK达成战略合作。未来，SNK旗下经典格斗类游戏《拳皇》角色将陆续被引入《炫斗之王》。

依托平台享受对决

格斗游戏让人痴迷的，不仅是技压群雄与一次次击倒对手的优越感，还有对自己身经百战后，实力提升的满足感。无论是苦练技巧，还是钻研战术，投入都会换来相应的回报，直接而又明了，这正是格斗游戏魅力的基本层面所在。早先的单机格斗大作多以街机、游戏主机形式存在于国内市场，SNK公司推出的《拳皇》系列就凭借着出众的格斗体验和良好的竞技性在格斗迷间的反响尤为突出。而《炫斗之王》这款纯正格斗网游则希望为玩家提供另一种游戏方式，它基于网络的特点决定了它将更加便捷，一个午休的时间就可以跟全国各地的新老朋友快速展开一局格斗对战。



品质保证 延续经典

现在街机越来越少，玩家们的格斗游戏记忆也在慢慢变淡。为了延续《拳皇》经典角色在国内的知名度，《炫斗之王》与著名游戏制作商SNK进行了长期的交流。由于《炫斗之王》不断地在优秀游戏体验、高开发质量这一方向前进，力求将纯正格斗网游做得更好。一向重视《拳皇》系列品牌形象的SNK经过对《炫斗之王》的研究分析，认可了其游戏品质，双方达成合作。

经典与创新完美融合

《炫斗之王》作为腾讯游戏旗下首款纯正格斗网游，此番与SNK的合作不限于单纯的游戏版权，还涉及到开发层面。针对游戏打击感，《炫斗之王》将进一步优化用户体验，使玩家享受拳拳到肉的快感，告别“击中如切菜“的表演式攻击体验。同时，街机时代的格斗，玩家无需考虑发招延迟，只要按键不失灵，招式便可随心所发。而作为纯正格斗网游的《炫斗之王》同样会对游戏做出大量优化设置，以缩短数据运算传输时间，让玩家在按下按键的瞬间，屏幕上被操作人物即可实现攻击动作，街机式暴力搓招快感。

经典格斗角色陆续进入

在视觉设计上，《炫斗之王》将动画风格结合到酷炫打击体验之中，制作出了清爽热血的格斗连技。同时，《炫斗之王》还与国内众知名漫画家达成合作，力求为游戏注入更多生命力与活力。素有“中国新锐漫画第一人”之称的漫画家本杰明也牵手《炫斗之王》，为其塑造了多个酷炫时尚的格斗角色。《炫斗之王》与《拳皇》强强联手展开深度合作，它还将给持续低迷的格斗游戏市场带来新的希望。据透露，KOF经典角色二阶堂红丸（Benimaru Nikaido）、特瑞·博卡特（Terry Bogard）即将进入《炫斗之王》的舞台，未来KOF中更多具有鲜明特色的人物也将陆续登场。





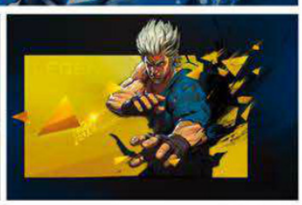
《炫斗之王》携手《拳皇》再现经典



腾讯游戏市场部助理总经理侯淼、SNK CEO 大畑政夫、SNK KOF 制作人山本圭（由左至右）







竞技性浓厚 带来纯粹格斗乐趣

目前，全球玩家对竞技游戏的需求都在高速增长。一直以来，《炫斗之王》也以竞技性浓厚的纯格斗为产品定位，只想给热爱经典格斗的玩家带来纯粹的格斗乐趣。《英雄联盟》的成功给了《炫斗之王》启示，不以破坏游戏平衡性为代价追求商业化的运营方式，也使得众多格斗玩家成为了《炫斗之王》的用户。在传统的单机格斗游戏中，游戏角色的外观装扮一般都是固定不变的。而在《炫斗之王》中，数款为格斗爱好者量身打造的酷炫角色时装——“精武英杰”龙、“都市漫步”艾尔·布鲁、“幻想摇滚”月影岚、“陆战队精英”雷岳、“猫耳和服”仓木熏，不仅保证了游戏的平衡性与盈利模式，同时也吸引了玩家们的目光，给格斗迷们带来了不一样的格斗视觉体验。

更大众化 快捷出招登场

《炫斗之王》的努力方向是如何使纯正格斗网游更大众化。通过官方调查得知，快捷出招是帮助新人度过上手门槛的最有效手段。《炫斗之王》快捷出招推出后，游戏中女玩家的数量也有了明显提高。未来《炫斗之王》在降低操作难度上还会做更多努力，但其高端单局竞技性不会受到任何影响。目前，《炫斗之王》中有 4 个快捷出招，它们可以快速帮助玩家理解一个角色。但 4 个快捷出招显然没办法使用 100% 的招式，性能自然也会打一定折扣。这一设定使练习过角色的玩家总要比使用快捷出招的玩家发挥出色，所以对于高端玩家而言，其游戏竞技性并未被破坏。

据悉，《炫斗之王》会持续优化一键出招，调整强弱或者组合后的变化，让只会快捷出招的玩家也能得到一定的乐趣。

招式随心所发 体验暴力搓招快感

玩家在格斗游戏中，拼的往往是出手时机、出手速度，而打击感受主要来源于手指按键和屏幕显示响应过程。这种在格斗游戏里通过按键操控角色，构成玩家第一反应的快感要素被称为“按键响应”。街机时代的格斗，玩家无需考虑发招延迟，只要按键不失灵，招式便可随心所发。而纯正格斗网游对于网络延迟的要求近乎苛刻，进入 2013 年，中国的网络环境已经有了巨大的改善，给格斗网游带来发展契机。作为纯正格斗网游的《炫斗之王》针对游戏做出了大量优化设置，以缩短数据运算传输时间，让玩家在按下按键的瞬间，屏幕上被操作人物即可实现攻击动作，体验街机式暴力搓招快感。

《炫斗之王》连招爽快、打击感和战斗模式也颇为热血，是网游市场中非常有辨识度的产品。游戏推崇无骑宠、无装备、无副本理念，回归游戏乐趣的本源。玩家不再需要枯燥的打怪升级和无止境的装备强化，可以全神贯注的畅享 1V1 纯竞技格斗对战独有的爽快感和刺激感。

微软 Win8 版本 Q2 全球发布

UP+ 腾讯游戏 2013 年度发布会上，《炫斗之王》还宣布了其 Win8 版本将于 2013 年 Q2 起在全球同步上线。届时，玩家将可基于 Windows8 平台全新性能，感受更爽快更刺激的纯正格斗体验。据悉，《炫斗之王》Win8 版本界面风格非常贴合 Windows 8 系统，对触控的支持亦较为完善。纯正热血的格斗网游通过 Windows8 系统的最新技术，或能带来感官和操作上的更佳体验。





编：小P羊　美：grass



天选者踏空而来·祖龙不死

游戏类型	角色扮演	运营公司	无限时空
目前状态	不删档内测		
官方网站	w.51play.com		

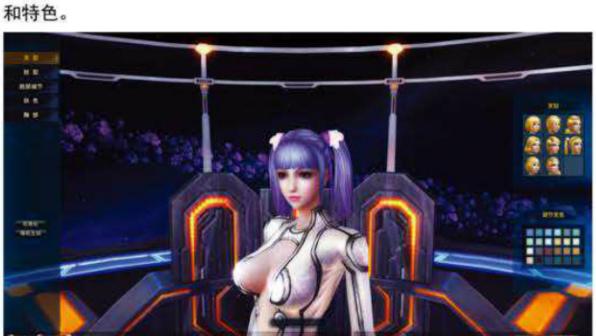
近期，北京无限时空网络技术有限公司倾力打造的原创3D网游救赎之作《无限世界》正式开启了限量内测（不删档），神秘版本“序章·祖龙不死”首度全面开放。游戏剧情庞大，世界场景风格多变，武侠、法师、机甲、特种兵四大职业对比鲜明，副本、战场及游戏系统玩法新颖有趣，几乎无限可能。下面笔者就从游戏最基本的新手指引入手，带大家初步了解这款由“诛仙之父”曾戈领衔打造的3DMMORPG《无限世界》。



《无限世界》序章·祖龙不死

职业选择和个性角色创建

游戏开放了武侠、机甲、特种兵、法师四种职业，职业及角色性别选择完毕后，可通过DIY自定义捏脸系统，对角色五官细节进行自由调整。此外，通过各种特色时装及眼镜、烟斗、面具等挂件饰品，还可让角色与众不同。或许一些玩家们还不清楚游戏中的四大职业都有怎样的特点，哪一个职业更符合自己的性格，这里也再次介绍下不同职业的战斗方式和特色。



自由捏脸DIY超萌女机甲

武侠 这一职业在《无限世界》中是强大的近战输出和治疗单位，这一职业在蓄满杀气后可释放大招。

法师 游戏中的法师擅长远程战斗，输出的伤害类型自然以魔法为主导，并能召唤水、火、土、雷四大自然元素。

特种兵 这个职业有点类似于FPS游戏里的医疗兵，特种兵不但擅长远程作战，还具备一定的治疗力。特种兵以枪械为主要武器，同时也能进行定点爆破，但需适时填补弹药。



武侠、特种兵、机甲、法师四大职业

机甲 在游戏中拥有四种变形功能，无论是防御、攻击还是控制都有可圈可点的表现。

玩家在角色的职业定位上拥有很大的自主空间，可通过技能强化系统，对技能进行自由加点强化，以此来决定你的职业发展方向，同时还可领悟出新技能。同时，角色成长路线也很多，可根据游戏剧情进行历练，也可以直接根据界面正上方“活动信息”面板进行更直观的选择。对战场和副本感兴趣的玩家，可通过界面最上方的“战场”、“副本”图标进行查看和快速进入。其中，三国之长坂坡副本、二战世界之“命令与征服”会涉及到载具玩法。



技能强化与领悟



为玩家量身打造成长路线


特种兵使用二段跳踏空而来

微操讲究二段跳

在游戏操作方面，玩家可以选用《魔兽世界》和《完美世界》两种操作模式，值得一提的是，本作还吸纳了部分动作游戏的操作设定，玩家只需双击W、A、S、D键，便可实现向前俯冲、向后翻滚及左右侧翻的操作，此外，在游戏中连按两次空格键，还可以进行空中二段跳。同时，游戏左下聊天窗口旁还附带休闲表情动作，不同职业的动作表现也会有所不同。比如特种兵是野外挂网而眠，机甲则是横躺在科技防护罩中。


女武侠闲卧花溪涧

穿梭多元世界大冒险

作为一款穿越大作，《无限世界》最大的特色便是“多元世界观”。分布在游戏中各个世界的蓝色神秘传送门，会将玩家传送到不同的多元世界。此外，游戏中的许多场景还设有高空或远程传送点，玩家可凭借巨型升降台、传送梯等进行上下或单个世界内的传送。


传送到不同世界的神秘漩涡


游戏中的神秘传送阵


特种兵在新手村需驾坦克载具消灭丧尸

玩转精彩超级载具战

“超级载具系统”是《无限世界》最精彩的创意设定之一，各职业的新手剧情及副本、战场，都会涉及到。如墨家破军机关车，神秘的美人鱼，三国名将，二战时期的坦克、直升机等。在二战世界之“命令与征服”战场上，玩家不仅要从数十种不同类型的陆、空载具中进行选择，还要讲究战略战术和团队配合。


激烈的坦克大战——二战世界之“命令与征服”

成为一名伟大的天选者

化身赵子龙激战三国，驾驶坦克纵横二战世界，和武侠、机甲、法师、特种兵联合打造属于你的无限世界旷世传奇！最后，小编总结了一下《无限世界》中必读小百科，要想成为一名伟大的天选者要做到四点：1. 明确职业发展方向、2. 寻找合适操作方式、3. 后背交给你的队友、4. 善于挖掘勇于探索。希望这些建议对诸位即将或正奔赴《无限世界》冒险之旅的“天选者”们带来帮助。由于时间仓促，只能为大家对游戏进行一个简单的指引，多元世界观、经典四大职业、超级载具玩法及天街计划、微改编计划、破壁计划等一些极富创意的游戏设定，还建议大家去游戏里亲自体验。



三魂七魄系统详解

游戏类型	奇幻角色扮演	运营公司	巨人网络
目前状态	火爆公测中		
官方网站	xt.ztgame.com		

神鬼文化一直是仙侠文化中的一朵奇葩，其中魂魄元素更是夺目，古人一直认为自己生于水、长于木、炼于火、成于金、葬于土，而但凡精血成胎者，都有三魂七魄，修真之路固本培元修炼的就是魂魄。那么魂魄是什么样子？哪些修真者又是如何修炼魂魄的？小编带你去《仙途》“三魂七魄”系统一探究竟。

三魂：天、地、命

天魂：玩家创建人物时选定的职业角色称之为天魂。当天魂角色等级达到60级，可到宝象国与太阳真君对话选择一次副职业，称之为地魂。

地魂：为角色第二职业。地魂角色初始为30级，前四层心法分别为25点。地魂职业不可与天魂相同且等级不可高于天魂。

激活地魂后，将赠送地魂礼包。礼包包括地魂职业的30级稀有装备，坐骑时装以及聚魂珠。至尊50级装备一套，至尊60级武器2把，60级至尊小三件，无量寿经20册，大约14000仙德，5张百金卡，五百赠点券等等，让地魂秒速升级。

命魂：杀怪就能强化装备，命魂系统是三魂系统另一大亮点。命魂是角色PVP等级，命魂等级每提升一级，将提高伤害0.2%和减少伤害0.2%，如果玩家命魂等级达到100级，将获得20%攻击、防御加成！而命魂提升，也脱离道具强化装备模式，青丘山打怪、讨伐、击杀BOSS即可提升等级！











双职业随心切 三魂系统优势大盘点

放下命魂系统20%的攻防加成，地魂的优势更多，更值得一说：

好处一：没有练级的烦恼。还在为体验新职业而不停的建小号而苦恼吗？还在为小号练级而头疼吗？《仙途》“地魂”系统将彻底免去玩家练级的烦恼，天魂职业经验可以转移给地魂，让30级小号“地魂”瞬间升为百级大号！再也没有砍怪练级的痛苦。

好处二：属性更强！两大职业相辅相成。激活地魂后，天魂角色的属性将获得地魂角色属性一定比例的加成，例如心法、当前装备、翅膀，等等。若地魂角色通过了九重天劫，地魂角色也将获得天魂角色属性一定比例的加成。两大职业相辅相成让玩家角色更强！

好处三：一角色兼具两种职业优势。“地魂”系统开启后，一个角色兼修两种职业，兼具两种职业优势，进可攻、退可守、部分玩家还可以切换成峨嵋辅助治疗。在一个角色兼收两种职业所长后，职业的切换将带来战术的变动，见招拆招必将成为高手间对决的关键。可以说，在《仙途》的职业模式下，传统的1v1将因角色变化瞬间升级成4V4的效果，无论你是擅长于哪种攻击类型，使用哪种职业组合模式，都没有绝对的强弱，只有动态组合。

好处四：组队不受歧视。要输出？要治疗？要肉盾？开启“地魂”后玩家可根据喜好在剩下五种种职业中选择一种修习，不同玩家的选择都会有所差别。因此，每种天魂、地魂组合都有其优势和劣势，能适应不同环境下对职业的需求，彻底杜绝了组队可能出现的职业歧视现象，玩家可自行切换成队伍稀缺职业，实现本队伍职业配比的平衡。

好处五：战略战术很重要。告别了一人一职的局限后，《仙途》游戏角色间的对战将变得更具挑战性。在真实的跨服对抗下，蜀山职业玩家可巧妙借助崆峒身份做伪装，在战场前线及时切换并施以远攻击杀敌军后方峨嵋。

在大规模的帮战中，迎面而来的一队柔弱的奶妈很可能瞬间转变成“牧法T”齐全王牌战队，能抗，能打，能加，让对手难以应对。此时随机应变，战略战术成了关键。

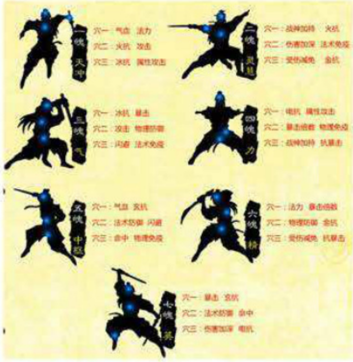
好处六：装备品质不再是输赢关键。并且开启“地魂”职业后，装备品质也将不再是对战输赢的关键，终极考验则是落到了阵营间的战斗策略和玩家自身的战术切换上。对很多对操作很有信心的玩家来说，这将是他们最渴望的舞台。

七魄：其魄有七、天冲、灵慧、气、力、中枢、精、英。



七魄：“七条经脉”隐护全身

为什么现实中的拳脚，达不到仙侠小说中开山裂石的效果？答案就在于经脉。只有经脉被灌注了仙者们所修炼的真气，才能使招式发挥出莫大的威力。据资料记载，人体周身共有7条主经脉，每一条都有着不同的功用。这些多如繁星的穴道，恰如关键节点镶嵌在经脉上，共同承载着人的七魄。《仙途》“七魄系统”为玩家打通七条经脉，将真气灌入其中，即可在战斗中释放更强技能。但是玩家在不同经脉中以不同的方式运行真气，也能释放出不同的技能组合。通过真气运行方式与经脉的搭配，玩家就能达到PK的千变万化。



七魄系统：21大穴道“真实可感”

为了避免仙侠网游在设计经脉穴道系统时常常出现的“有名无实”的现状，为了给玩家最真实可感的御气通穴的体验，《仙途》的研发人员结合传统医理，将七魄21大穴道的基本原理与游戏内的人物属性有机结合，让玩家可以在人物的成长过程中，感受魂魄穴道带来的巨大影响。

第一，穴道的增强伴随着人物属性逐步进行，玩家可以在施展门派技能以及Pk对抗时明显地感受到个人能力的增强；同时，技能动作和特效方面也会有清晰的体现，同样的一个招式将带来截然不同的感受。玩家修真“境界”的提升正是魂魄境界提升带来的最直接反映，而技能学习则是最绿色、最能还原仙侠真实感的方式。

第二，与传统的穴道“按顺序”“逐个打通”的设定不同，《仙途》的七魄21穴道概念完全依照玩家个人兴趣而定，21大穴道点什么？点到何种境界完全由玩家自由而定。玩家不仅可以清晰地体验穴道一点点被打通的感觉，还可以将属性和穴道自由组合，达到修真界中所说的魂魄通神境界。



第三，为了打通穴道，玩家还将体验一个自由度极高的试炼过程，在名师的引导下逐步理解穴道的存在对于提升修仙境界的意义，进而实现“魂魄通神”的目标。借助各种的特殊策划，这一过程将摒弃传统的枯燥、烧钱模式，还原仙侠真正的乐趣。

七魄具体怎么玩？

说了这么多如何启开七魄呢？当玩家角色达到60级并且开启地魂职业后，玩家可开启七魄系统。点击人物属性界面（快捷键：C）点击“魄”按钮，即可打开七魄界面。　七魄系统共有七个魂魄，构成一个境界，每个魄包含三个穴位。

七魄的修炼很简单，若同一魄的三个穴位均提升一级，则该魄自动提升一级。若七个魄同时提升一级，则境界自动提升一级。穴位等级提升，则对应人物属性增加；魄的等级提升，则该魄下的三个穴位所提升的人物属性效果获得百分比的提升；境界等级提升，则天地魂之间属性加成百分比增加。

举个例子：天冲魂，它有百会、太渊、潭中三大穴位。三大穴位的提升，则对应的人物属性提升。比如说百会穴增加气血和法力；太渊穴增加冰抗和火攻；潭中穴增加火抗和物理攻击；穴位每提升一级相应的能力就会增加。七魄均提高一级后，天地魂的属性加成将获得百分比提升；并在角色名前直观显示七魄境界：出入境、造化境、玄妙境、生死境、无为境、神化境 。

七魄及提升 （1）、七魄代表七个脉轮，每一魄包含三个穴位。（2）、七魄均可提升等级，其等级与该魄三个穴位的最小等级一致。每一魄每提升一个等级，该魄下三个穴位对应的属性均有额外加成。

穴位及提升

（1）、每一个穴位提升一级，则提高对应属性，每个穴位可提升二种属性。

（2）、穴位提升时有概率一次＂飙升＂数级，最多为5级。

（3）、升级需要消耗的经验，金钱，物品数量，以及所需的天魂等级。

魂魄、经脉、穴道，这些仙侠世界中最引人入胜的神秘元素，一直以来也都是仙侠迷们心中高手的象征。魂魄概念的引入，不仅将为玩家修仙“境界”的提升提供可靠的途径，也将为游戏带来更大的自由度和更真实的仙侠体验。





编：X 先生　美：咖啡

攒机月月谈

经济实惠娱乐电脑

从去年 AMD 出了新款的 A10 芯片之后，真是给囊中羞涩的攒机玩家带去一种全新的选择。AMD A10 的报价和一款 i3 的价格接近，却几乎是白送了一块入门级别显卡。如果想要节省预算，选择 APU 做平台有很突出的性价比优势。就算不考虑图形处理功能，四核 3.8GHz 的高频处理器在日常运用方面也相当给力。

既然是决定使用 APU 做主力图形输出，那么就需要不留余力地给主板支持。大牌厂商技嘉旗下的 A85 芯片组主板，无论是设计还是工艺都是没得说。技嘉独家的第四代超耐久技术也可以让这款主板经受更多时间的考验。

这款显示器采用明基的 GW2250。它其实已经上市有一段时间。选用它的主要原因就是价格便宜。5000 的静态对比，两千万的动态对比，1080P 以及广视角特性都有。虽然黑白响应时间和色域覆盖方面有点弱，但也不影响日常使用。在一些大型电子商务网站上，可以找到它七百出头的报价，想要节约预算的玩家值得考虑。

VENUZ 唯纳智是 2011 年自主创立的台湾品牌。它的这机箱“用材”还不错，“做工”过得去，背线空间和传送接口也都做得不错。对得起这个价钱。有人说，既然这配置连显卡都没有，何必选用一款中塔式游戏机箱呢？我的回答是：你可以小看玩家的钱包，小看玩家的预算，但是你不能小看一颗向往升级的心。谁，都有追求更好游戏的权利。虽然这套机器是经济实惠型的学习用机器，但以后依然有可以升级的空间。且不说日后飞黄腾达了，买一块高端的显卡塞进机箱里，就算是玩“混合交火”也需要给显卡留下足够空间。



如果选用 APU，一块好主板很重要



GW2250 没有 HDMI 接口，背板设计中庸

这一代 APU 对混合交火技术依然是有着很好支持。典型的代表就是 AMD A10 和 AMD HD6570 组成混合交火，总体性能提升 30% 以上。一款 6570 显卡的售价不过是三百元左右。

这套配置适合对游戏没有极端要求的朋友。宅在寝室里，刷刷微博，上上网，咳，玩玩 DOTA 全都是完全够用的。一般的网游运行也没什么问题。这机器没有显卡，说它是纯粹的学习生活用电脑也说得过去。



同价位喜欢 A 卡可以考虑替换 7850

入门级学习机

CPU	AMD A10-5800K（盒）	￥779
主板	技嘉 GA-F2A85X-D3H	￥699
内存	金士顿 4GB DDR3 1600x2	￥389
硬盘	希捷 Barracuda 1TB 7200	￥429
显卡	无	
机箱	VENUZ 黑暗堡垒 U3	￥159
电源	游戏悍将红警 RP0500	￥199
显示器	明基 GW2250	￥869
键鼠装	惠普魔龙游戏套装	￥65

总计：约 3600 元

满足愿望游戏机

CPU	Intel 酷睿 i3 3220	￥769
主板	华硕 P8B75-V	￥699
内存	金士顿 8GB DDR3 1600	￥399
硬盘	希捷 Barracuda 500GB 7200	￥329
显卡	Inno3D GTX650Ti Boost	￥1249
机箱	先马奇迹 3	￥99
电源	游戏悍将红警 RP0400	￥189
显示器	三星 S22C330HW	￥1129
键鼠装	罗技 G100 键鼠套装	￥199

总计：约 5000 元

决心要对自己好一点

“预算五千元，能玩今年所有游戏。”一直是个标杆性的配置要求。其实满足后者的选择有很多，难就难在把预算控制在五千以内。这套配置 CPU 仅仅选择了双核四线程的 i3，就是考虑缩减成本。其实大多数的游戏对 CPU 运用都会专门优化，双核心四线程已经能够对付绝大多数的游戏；或者说，它已经不会成为电脑游戏性能的瓶颈，而且 i3 3220 的主频也不是很低，有 3.3GHz。考虑价格因素的话是很好的游戏选择。在如今动辄 6 核甚至 8 核的时代里，双核芯片依然能有自己的一席之地。

主板方面，选用了 B75 的主板，同样是考虑到了价格因素。英特尔的芯片组定位中，这一代常见的主板有 Z77、H77、B75。其中 Z77 针对高端玩家，所有功能齐全，能超频，支持高端多卡 SLI。H77 不支持超频和 SLI。B75 则是比 H77 再少一个 RST 硬盘加速技术，同时只有一个 SATA 6G。综合来看，玩家决定不去超频，也不用多显卡的话，一款 B75 主板就是性价比极高的选择。

显卡方面，这款显卡采用了 GTX 650Ti Boost。请注意，请注意，请特别注意：这个型号的显卡是 GTX 650 Ti Boost。如果少了一个 Boost，甚至少了 Ti 和 Boost，那就完全不是一样的概念。Boost 版本有时候也叫 BE 版本，它的显存位宽是 192。普通的 Ti 版本显存位宽只有 128。没有 Ti 也没有 Boost 版本的显存位宽一样是 128，而且只有 384 个流处理器。这种奇怪的命名方式并不是英威达故意为难买家，而是现在显卡市场的细

分非常精准，一点点的性能和价格差异就会有不同的市场反应。在一千刚出头这个价位上 AMD 的 7850 显卡有着相当突出的性能和价格优势，而 NVIDIA 也有多款显卡和它竞争。选择哪一款就是大家自己的喜好了。



玩家在购买硬件的时候自己千万认清楚


这样的配置 DOTA 2 开着高效果跑是不会卡的

高端微型时尚机		
CPU	Intel 酷睿 i5 3550	￥1379
主板	技嘉 GA-B75N	￥649
内存	金士顿 8GB DDR3 1600	￥399
硬盘	三星 SSD 840 Series 250	￥1199
显卡	索泰 GTX660Ti-2GD5 海外	￥2199
机箱	Tt Armor A30	￥880
电源	航嘉 jumper450B 电源	￥299
显示器	戴尔 U2312HM	￥1399
键鼠装	Razer 地狱狂蛇游戏标配	￥269
总计：约 8500 元		



GA-B75N 的显卡槽和内存槽都被安排在边缘

有追求有特色有实力

如果有钱买一台八九千元的电脑，那就可以在配置上玩出更多的花样。除了追求一般的游戏运行能力，还可以给未来的新游戏留下预备的性能准备。同时，显示器和键盘鼠标等外设也能用的更加顺心一些。如果是外貌协会的朋友，还可以美化电脑的整体外观。

比如除了我们常见的台式电脑，最近迷你电脑也非常火。电脑主机身材迷你，最重要的就是主板尺寸小。技嘉 GA-B75N 是一块 mini ITX 型的小板，尺寸只有 17*17 厘米。但是主板的基本规格却全部具备，供电和材料使用也很科学。用它来组建电脑丝毫不会影响性能。

显卡方面，采用了索泰的 GTX 660Ti 海外版。这块显卡的尺寸比普通版更短，比较适合小机箱的空间安排。660Ti 的性能自然不必多说。它其实就是 670 的简化版，在功耗和热量控制方面都做得不错。

另请注意本台电脑只有一块 250G 的固态硬盘。它的价格仅需要 1000 元左右，但能把机器整体运行速度，功耗和静音等指标提升一个档次。250G 的容量打游戏已经绰绰有余。储存大片什么的可以使用外接硬盘或者云播放。

微型电脑的机箱选择也是一个关注重点，TtARMOR A30 模块化机壳迷你机箱设计概念超前。它的结构采用全模组安装，也就是说机箱的各个部分可以拆卸开，使用的时候再组装起来。这款机箱虽然体积不大，但是对内部元件的兼容性却相当不错，可使用标准 ATX 电源和超长显卡。如果以后你想更换大块长条的高端显卡也能照样插进去。由于机箱的表面有大量镂空的气道设计，它在很小范围内就能达到很好的温度控制标准。不过因为顶部有开口，不使用的时候要注意防尘。

一台体积小，性能强的电脑，它的最大好处就是可以带出去。如果你想去好 G 友家参加局域网游戏派对，这个东西一定能让你特别拉风。



小板的接口依然全面

机体部件像抽屉一样模组化安装




防弹装甲的感觉

编：X先生　美：咖啡

时尚数码

新几何作图装备

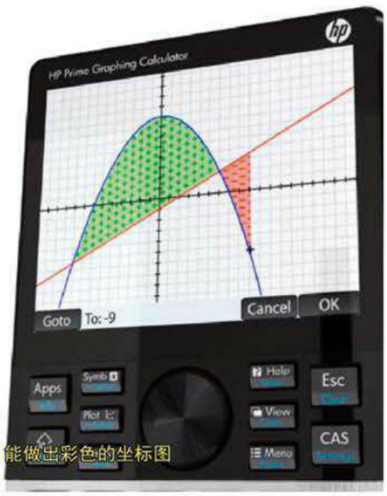


世界大牌软件厂商 Adobe 最近发布了一批硬件设备：Mighty 笔和 Napoleon 尺。它们都是云技术时代的平板工具。Mighty 触控笔能够提供压力感应。虚拟的控制软件可以方便地打开快捷目录，轻易选择颜色和笔刷类型。内置记忆体和蓝牙连接让它能连接 iPad 和 iPhone，方便地将画出的图纸在设备间传送。

看起来像是一个遥控器的 Napoleon 其实是一把尺。把它放在平板上就会出现虚拟直线。配合程序使用就能画出完美的几何图形了。无论是涂鸦，写写画画，还是插画艺术家，建筑设计师的都会喜欢上这种设备。

X：它们甚至可能出现在未来小学生的几何课堂上。不过这类设备目前总有一点延迟，画起来感觉和直接在纸上画是不一样。

新代数计算器



能做出彩色的坐标图



参加过各种大小考试的同学一定记得带计算器进考场的规矩。目前惠普推出了一款神奇的计算器，名为 Prime。它的外观看起来就像是一个智能手机。实际功能不能打电话，刷微博，但可以画出函数曲线图。它有一个3.5英寸的彩色触摸屏，自带绘图软件。掌握使用方法后，它可以迅速解决各种科学计算问题。不仅中学里的计算速度加快，还能对付很多大学的数学课程。

X：这是一个计算器，不是一台计算机。只是不知道这种大屏幕计算器的续航时间怎么样。

心型运动 MP3


游泳池里听音乐真乃高富帅



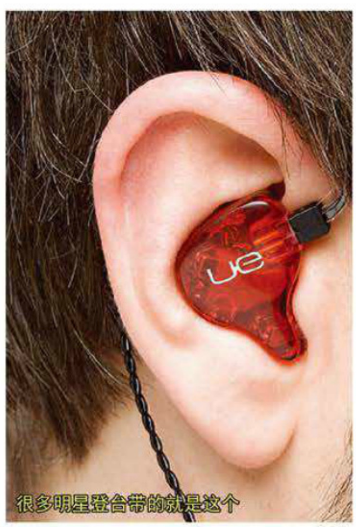


时尚靓丽的外形适合阳光少年

智能手机流行开之后，专门播放音乐的 MP3 似乎已经淡出了历史舞台。但是有一种聆听音乐的场景却是智能手机不能发挥作用的。那就是运动中的随身音乐。

索尼最近推出了升级版本的 NWZ-W273。这款防水的运动式 MP3 没有耳机线，播放器与耳挂设计在一起，可以在跑步和游泳的时候佩戴，容量 4GB，快速充电 3 分钟，就能播放 60 分钟的音乐，完全充电 90 分钟就可以连续播放 8 小时。

X：风险提示：有车辆的道路上跑步请不要佩戴耳机。



很多明星登台带的就是这个



入耳式隔音定制耳机

罗技旗下的著名定制耳机品牌 UE 最近进入国内，在上海开了一家旗舰店。他们家的主打产品是根据用户耳朵生理结构专门定制的入耳式耳机。除了颜色，花纹，外观的设计可以自由选择。用户还以让专业的人员根据自己的耳模打造完全贴合的耳机形状。定制耳机与耳道的贴合程度非常紧密，隔音出色。内在的音色取向和三频的分布也都可以由用户口味随意微调。这种服务的售价当然也不便宜。定制一套高端耳机的报价一般上万元。

其中代表性的 UE 18 Pro 配备 6 个专利平衡电枢，通过 4 个精密的无源分频器确保声像相位的准确性，专利三孔声道可有效分离低、中、高音，并最终呈现悦耳音色。

X：这个耳机一般是专业音乐家在舞台表演的时候使用的监听级别耳机。长时间佩戴并不舒服。

顶级运放！华硕外置音频解码器



曾获 CES2012 创新大奖的华硕首款外置音频解码器 Xonar Essence One 凭借其强悍音乐性能，在很长的一段时间内风头无二、如鹤立鸡群，广受用户青睐。而今，华硕又推出了这款产品的升级版 Xonar Essence One MUSES。在整体规格方面，Xonar Essence One MUSES 继承了前作的优良血脉，依旧采用业界领先的 8 倍对称式升频技，以对称的方式，将输入的 44.1KHz/88.2KHz/176.4KHz 升频至 352.8KHz，将 48KHz/96KHz/192KHz 升频至 384KHz，以确保获致更佳的声音。

华硕独家的超级接地技术使用多层 PCB 电路板和专用的内部线性稳压电源，相对于普通外置音频解码器的平均信噪比约为 110dB，Xonar Essence One MUSES 的信噪比达到了惊人的 120dB，可提供 HIFI 级清晰细腻的音质。作为性能重点升级部分，Xonar Essence One MUSES 不惜工本的搭载了 6 个 New Japan Radio 公司所生产的 MUSES 01 运算放大器。MUSES 01 运算放大器在音频组件中具有业界公认的口碑，也无疑让 Xonar Essence One MUSES 的音质水平提升至空前高度，旨在撷取每一个声音的细微之处，再现天籁之音。

Xonar Essence One MUSES：京东价：4899 元，Xonar Essence One Plus：京东价：4599 元，Xonar Essence One：京东价：3899 元。

床前的明月灯



温馨的床头是触发恋人间浪漫想象的美好环境。日本世特力公司最近推出了一款看似是细口烧瓶的奇怪床头灯。这个东西叫 Clione，使用 LED 发光，光线柔和，还支持触控调节灯光。更贴心的是这款台灯内置有扬声器，可以在床边播放悠扬轻柔的音乐。它光线亮度也会配合音乐的节奏恍惚变换。实在是营造气氛的好宝物。

X：首先，你得要有一个女朋友……

水冷剃须刀

炎炎夏日，人有时候会莫名急躁。最近著名的德国剃刀品牌博朗推出了一款 CoolTec 水冷剃须刀。由于电动剃须刀在使用时刀片和刀头摩擦会产生热量，刺激皮肤会感到火辣辣的不适。为了解决这问题，也就有了酷冷剃须刀。这款剃须刀采用半导体制冷技术，可以在短时间内把剃须刀头部的温度降低到比环境温度低 20 度。剃胡子的同时也会感觉脸庞冰凉爽快。

X：我知道你最关心什么……放心，冬天这个功能可以关掉的。





带后坐力的模拟枪

玩家们对游戏模拟器的热情是无限的。最近 Kickstarter 上有一款叫做 DELTA SIX 的模拟枪开始筹资。据设计者说，这款枪械能让玩家体验到真实的后坐力，触摸弹夹部分对应游戏中的换弹夹，当用把脸凑近瞄准器，感应器会触发游戏中的武器开镜，如果把枪托顶在肩膀，游戏中的主角就会屏住气息稳定瞄准，如果大幅晃动枪托部分，游戏中就会进行进展肉搏。

X：听起来很完美，实施起来也没有很大技术障碍。但枪支外观的形状八成是不让买卖销售的物品。

编：X先生　美：咖啡

移动后援团

三星 S4 配件

三星 Galaxy S4 这部手机发布后引起了市场的强烈兴趣。它定位于“重视用户体验”。发布会上三星对手机本身强大的配置只是轻描淡写带过，但特别强调了运用中的实在功能：无论是人眼睛操控的智能屏幕、高品质影音播放、双镜头拍摄、有声相片、连续快拍、手势感应还是九种语言翻译，都让这个手机有种随身生活伴侣的感觉。另外它的官方配件也十分有趣，给人重视生活品质的印象。这里就介绍几款它的有趣配件。

透视感应皮套

这个官方配件的名称叫 S View Cover （透视感应皮套）。它最大的特点就是屏幕正面开着天窗。这个窗口可以显示小块预览信息，只要“扰动”到手机，S 视窗就会启动，显示文字。这样大家平时用手机看时间或者看未接信息就不用亮起整片彩色屏幕咯。每天我们要用手机看几次时间呢？这种设计无疑会节约不少电池电能。


皮套当然是彩色的



游戏遥感器

智能手机变身游戏机的外设有许多。现在三星做了自己的官方拓展手柄。这个部件采用两节 AAA 电池供电，通过蓝牙和手机适配。手柄可以用伸缩夹子将手机固定住。这家伙支持 4 寸到 6.3 寸的各种手机屏幕，也就是说除了 S4，三星的 NOTE 2 也是可以支持的。优化的按键设计包括双摇杆，肩键和四个动作按钮。讲究操作感的玩家可以留意它。



节能的小窗界面



健康套件

三星 S4 同步发布的还有三个健康维护设备，包括一个体重秤：可以最多支持 7 名用户的定义功能，把体重历史数据和变化趋势同步到智能手机里。一个心率检测器：配合智能手机达到实时心跳频率控制，帮你掌握好自己的运动节奏。还有一个防水的运动手环：它可以记录你走了多少路，消耗多少卡路里；还能通过测量你睡眠时的动作评估睡眠质量。





咕咚手环



在谷歌眼镜上市越来越近的日子里，很多厂家都开始推行自己的穿戴设备。最近国内咕咚网联合百度云推出了一款叫“咕咚手环”的新奇玩意儿。它的主要功能包括 24 小时活动量检测，记录每天运动量，里程与步数统计，睡眠质量监测，卡路里燃烧计算，活动提醒和智能无声闹钟。这款手环可以把数据和智能手机互相联动，让你掌握自己的健康计划。

它看起来有点像是上文介绍过的三星健康配件之一。海外也有类似产品，还是防水，带 GPS 定位的高级货。不过国内这款产品的交互界面更加优秀一点。等它上市了有兴趣的玩家可以围观一下。

炫富黄金手机

黑莓手机曾经是高端商务人士的标准配置。可惜几年来没有跟上智能手机的大潮流，一下子跌出市场占有率的前十名，现在还不如一些国产品牌手机的销量好。但是迟暮的英雄依然有着自己的尊严。

英国的 Goldgenie 公司专门定制和销售高档奢侈品，曾经推出过黄金版的 iPhone 和 iPad。最近它们又挑选了黑莓 Q10 手机，改制了 24k 黄金版。这款手机的售价是一千六百英镑，约等于三部 iPhone 5。改造后手机整个外壳璀璨亮丽，彰显出拥有者的身份地位。由于采用了 QWE 全键盘设计，这款手机还是能吸引到不少尊贵的老用户。Goldgenie 表示他们同时也销售其他黄金限量版手机，黄金平板，黄金花朵，黄金枪械……并能根据需要提供个性化定制服务。


除了纯金另还有玫瑰金可选择


盒子都非常高档，买椟还珠可以吗？


亮骚有没有？


多么铿锵有力的手机。

良心节俭手机


活泼的颜色

诺基亚最近的日子过得有些惆怅。本来手机行业的老大地位忽然一去不复返。现在它已经沦落到裁员、卖厂、关商店的凄惨境地。但诺基亚依然是一个有良心的企业。上次的雅安地震给灾区捐赠了很多手机。我们都知道，诺基亚的手机待机时间长，外壳坚硬，经久耐用。这样的传统也在它的新产品系列中有所体现。除了售价 170 的诺基亚神机 1050，最近它家另一个热门产品就是诺基亚 2060。

2060 的售价仅四百多，但它有着录音，农历日历，人脸识别自拍等实用功能。另外还针对国内用户需求设计了双卡双待，支持热插拔 SIM 卡，内建 QQ 和新浪应用等改造。在靓丽的外壳颜色，瘦小玲珑的身材下，2060 的平局续航时间达到 5 天。130 万像素的摄像头不能拍出惊艳的照片，但也够给朦胧的小清新留下点滴记录。总而言之，这就是一款价格便宜，经济适用的良心功能机——你，绝对不用担心它会摔坏。

手机变身钢铁侠

《钢铁侠 3》上映后，各种周边产品引来一波热卖小高潮。手机周边厂商 86hero 发布了一款叫做 iPhone 5 的保护盒子，并且获得了 Marvel 官方授权。这款产品已经正式发售，售价为四百元左右。如果你是一个追求低调实用的人，那你永远不会知道这款套子从兜里掏出来的霸气感觉。它的造型参考 MRK VII 的鲜红色装甲，中间有 LED 能量核心，肩膀是可滑动面板的镜头保护盖。整体使用可拆卸设计，科技感十足。唯一的缺点就是体积庞大，手感粗壮。

罗技笔记本键盘套



微软 Surface 强推“咔嗒”一声的键盘。其实类似的设计在许多平板电脑上早有出现。目前专业的外设生产厂商罗技推出了自己家专为 iPad 和 iPad mini 定做的两款键盘保护套。它们整体设计采用传统的展开式书籍布置。键盘通过蓝牙和主机连接，按钮使用超薄键盘体系，移除了 Tab 和大写锁定，使得键与键之间的距离更大。

另外罗技还有一款太阳能的 iPad 键盘，售价稍贵。采用光能设计，不需要充电或者更换电池，只要晒晒太阳就能运作，就算黑暗环境内置电池也能维系三个月。未来的趋势可能是更多游戏增加对键盘支持，所以玩家习惯用键盘的话不妨入一个。

不得不看的剧场动画

海贼王剧场版 Z

海贼王为什么那么受欢迎，因为他的故事永远能“燃”得起来。首先是梦想，在进入伟大航路之前，路飞又一次的喊出了那个贯穿整个动画的梦想：“我是要成为海贼王的男人”；娜美说：“为了世界地图”；卓洛说：“我要成为天下第一的大剑豪，让自己的名字响彻天堂”；山治说：“为了 ALL BLUE”；乌索普说：“我要成为一名勇敢的海上勇士”。一行人矢志不渝的追寻着梦想从未放弃。然后是羁绊，都愿意为了同伴而牺牲自己，这种情感是目前社会上最缺乏的，人们只有在动漫里才能找到真正的友谊，纯粹的友谊，那种感动不是言语能说明的！





正能量三观

最佩服尾田的一点，是他的价值观。他通过草帽一伙表现的三观，简单直接没有丝毫的迷茫和犹豫。

卡普说：“没有犹豫的敌人是最难搞的。”

路飞最后打败 Z 的就是他的坚持。他一次次地去挑战 Z，只是因为伙伴、梦想和自由。他才不管什么世界毁灭人类灭亡，那些东西太大太空太“伟大”了他不想懂。他想当海贼而不是英雄，他搜罗伙伴是因为觉得他们好有趣，他的梦想不是让人铭记让人传颂，只是想活得更自由，更可能只是大口吃肉喝酒大声唱歌欢笑。



海贼、海军都是梦想

“我长大想当英雄，海军好还是海贼好呢？”

“对你来说都一样么？”

“嗯！”

一个孩子都这么说了，还能说谁是正义的吗？路飞做了那么多好事。归根结底，他的目的不过是帽子、伙伴、自由什么的。做的好事，不如说是追求的过程的一些奖赏吧。

这是除了结尾我最喜欢的一幕。路飞和艾斯都没有跟随卡普当海军，原因是他们喜欢当海贼，只是这么简单的事，没有其他唧唧歪歪的理由。op 里的道理永远那么简单纯粹，可是简单的东西也许更深刻。

Z 的由来

“我是 Z！”

Z 为什么开打前一定要喊这句话，这是还是小毛头时的他打架的口头禅，那个小毛头说他要当英雄。

后来，他真的成为了海军里的英雄，即使妻儿惨死徒弟团灭失去右臂他都不后悔。只是他终于有了一丝的迷茫，开始怀疑自己选择的海军这条道路是对是错。于是他自立门户，继续坚持他的信念他的正义。直到他遇到了路飞，他忽然发现原来一直观念里十恶不赦的海贼也有梦想。他一次次给路飞留活路，是因为他想看看他最讨厌的海贼里是不是真的存在着拼死也要坚持自己的人，这个小子是不是真的能像一直呼喊的那样对自己的梦想没有丝毫犹豫。





斩断迷茫

Z 和路飞最后的一战，没有谁胜谁负。路飞夺回了自己的东西，Z 丢下了一切犹豫慷慨赴死。他们都只做了自己喜欢的事，然后相信这样做不会有遗憾。

青雉在 Z 的墓前对哭哭啼啼的弟子说：“不要哭！男子汉坚定地走完了自己的人生路，不是很帅气么？” 最后的画面给了童年的 Z，他对着屏幕后的我们喊“我是 Z！” 我不知道他是不是真的成为了童年里所想象的那个英雄，但他一生都在做自己喜欢的事，坚定地坚持到了最后，真的好帅气。

我们的人生当然会有迷茫和犹豫，不安和怀疑。我们也会质疑他人的所作所为，有时甚至把自己的价值观强加到别人身上去妄加评判。尾田说，迷茫也是自己的事，所以自己去解决，要相信没有犹豫的人最难被打倒。别人有别人的人生，如果他有坚持的理由，那你有什么资格什么立场去评价。 如果每个人都能做自己喜欢的事，勇敢坚持自己的信念到最后，那这个世界一定会少一些遗憾吧。



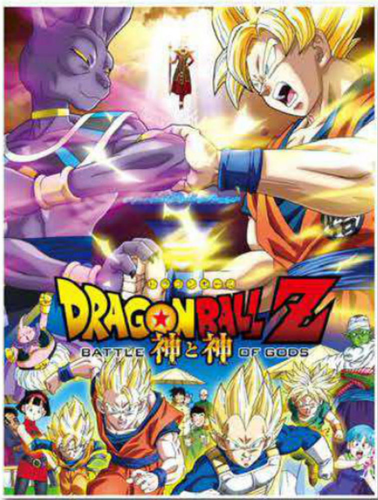




EVA Q

与《海贼王》相比，《EVA》系列从始至终都看的别人各种纠结。软弱的男主角、残忍的父亲、傲娇的妹子、无情的组织、势力的政府……而 14 周年推出的新剧场版依然纠结。

在 ACG 的世界里，你永远可以重来，你永远都有第二次机会。比如玩游戏的时候，就算是失败了，阵亡了，死了，只要读取一下存档，一切重新来过，你可以做的比之前更好，你可以纠正自己过去的错误。 这也是我们对现实世界的幻想。人永远都渴望第二次机会，人永远都充满悔恨。甚至可以说，人的智慧启蒙就是在悔恨中诞生的，换一种说法，我们通过学习失败，从而一次做得比一次好，从而我们能在动物界中脱颖而出。







龙珠 Z 神与神

时隔 17 年的新作剧场版，也是日本首部 IMAX 动画电影，原作者鸟山明老师将亲自参加剧本制作，剧情中将揭示之前从未提过的空白十年间发生的事情，主角孙悟空将与同伴们一起对抗破坏神。

这次的剧场版是原作者鸟山明老师亲自参与创作的原创故事，时隔多年的剧场版，众多粉丝迫不及待去观看的心情可以理解。而且，人气还不仅仅限于剧场版，作品关联的企划也同样极受欢迎。在日本桥高岛屋举办的展览会《鸟山明 The World of DRAGON BALL》，开馆 19 天中总共迎来了 7 万 2000 人以上的入场者。



伏 火枪少女的捕物帐

从小生活在大山深处的大山滨路（寿美菜子 配音），虽然只是一名 14 岁的少女，却在爷爷的训练下拥有过硬的捕猎技能，一门夸张的铁炮更是威力无比。爷爷去世后，他接到哥哥道节（小西克幸 配音）的来信。为了成为武士，道节早年只身闯荡江户，却一直未能如愿。滨路收拾好行囊，起身前往江户寻找哥哥。与此同时，江户内拥有人与狗血统的怪物“伏”肆虐横行，将军悬赏对其进行捕杀。道节窥到其中成名的希望，于是希望借助妹妹的力量猎杀最后两只“伏”。前所未有的体验，滨路将经历最为刻骨铭心的记忆。



乌鸦之日

故事始于树林深处的一间木屋，一个活泼好动的男孩和他的父亲（尚·雷诺 配音）完全与世隔绝，过着原始、艰苦的生活。孩子在又敬又畏的父亲身边长大，陪伴他的只有森林里的花草鸟兽，以及那些徘徊不去的幽灵。直到有一 天，男孩的父亲受了伤，他被迫拖着父亲巨大地身躯前往附近村落求救。在陪伴父亲治疗的过程中，他认识了善心医生（夏布洛 配音）的女儿（伊莎贝·卡侯声 配音）；在她身上，他发现原来爱是存在的。于是，他发誓要找到父亲将爱藏起来的地方。



编：samtown 美：哈秋

看Ni妹



国民妹妹



李知恩

“国民妹妹”和“国民弟弟”是最近网络上流行的对年轻漂亮的妹纸和帅哥的称呼，其实这个名词最早诞生于韩国。

在韩国每年都会进行国家级帅哥美女的投票选举，最后产生的票选支持人数最高的，便获得“国民妹妹”或“国民弟弟”的称号。他们主要代表青少年积极向上、清新自然、毫不做作的形象。国民妹妹一般产生于年龄较小的名人中。被称为国民妹妹的不一定是艺人，如：韩国花样溜冰选手金妍儿。目前韩国最火红的国民妹妹就是本期我们为大家带来的李知恩，在向大家介绍她的同时，我们也希望中国的国民妹妹快点出现哦！

个人档案



李知恩（李智恩）

昵称： IU
国籍： 韩国
民族： 朝鲜族
生日： 1993年5月16日
职业： 歌手
血型：A
身高：161.8cm
体重：43kg

毕业院校：同德女子高等学校
经纪公司：LOEN Entertainment
代表作品：《唠叨》《好日子》《你和我》
宠物：布谷（西高地梗犬）
家人：奶奶、爸爸、妈妈、弟弟
喜欢的植物：百合花
喜欢的颜色：天空的蓝色和黄色
喜欢的食物：生鱼片，生肝，mattang
结婚理想型：会唱三段高音的男人、沉默的人
喜欢的动漫：《樱桃小丸子》（手机吊饰都是樱桃小丸子）《夏

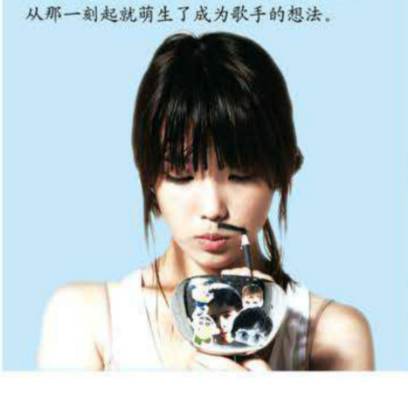




李知恩（下文简称IU）是韩国近年来人气超高的Solo女歌手。艺名“IU”的由来I是指IU自己，U是指观众。把I和U并在一起，IU希望自己和观众永远在一起，也希望自己的歌声能使听歌的人产生共鸣。也指I Love you。她近年来人气不断高升。青涩童颜加上迷人嗓音成就了她的人气。IU现已经发行了多张畅销专辑、单曲。近日韩国国内人气大过天的IU在Green Aliens FC评出“最高收入的韩国偶像明星排行榜”第三名、2012年世界最美脸蛋100位排名第19位。2013年2月，IU被任命为学校暴力防治形象大使以及名誉警察。



IU从幼儿园开始就十分喜欢听音乐，也常跟着爸爸去唱卡拉OK。在中学一年级时她被体育老师推荐站在了学校演出的舞台上，从那一刻起就萌生了成为歌手的想法。







已经荣升为国民级别偶像歌手的IU，却有着很冷静的头脑，她说：“我是被过分评价的歌手”。而被众人津津乐道的“3段高音”，她也谦虚的表示，只要认真练习，这是每个有唱歌天赋的人都可以做到的。



孤单站在舞台上的IU偶尔也会羡慕那些人数众多的歌手组合，不过Solo歌手的好处就是可以独享来自观众的关注和欢呼，想到这些，那点孤单就变得微不足道了。IU能够获得高人气的另外一个原因，是她在进行演艺活动的同时也不放弃在高中的学习。乖乖女的形象让很多同龄人心生敬佩，同时也获得了学生父母阶层的成年人的喜爱。

另外，她的表现也获得了歌坛前辈夏东均、蜘蛛和辉星的称赞，他们都把各种经验毫不吝惜地传授给IU。成时京还邀请IU与他一起合唱了全新的歌曲《是你》，并称赞她"十分有实力，年纪轻轻，日后还有巨大的发展空间。"



这是代言一款韩国学生社交网游




妹子是很二很二的哦

近期，"国民妹妹"IU成为《AION》(国服名为"永恒之塔")4.0版本的代言人之后，官方就举行了以一系列的宣传活动，而最新的活动就是IU在游戏中举办的一场虚拟演唱会。据官方统计，有2万名玩家观看了这次演唱会，由于每个服务器仅限400名玩家参与，如果全部开放，相信会有更好的成绩。


眼镜娘是必须要有的


IU地铁里化身AION女神



扫描二维码立即下载国民妹妹手机壁纸

编：Samtown　美：grass

让每个玩家乐在其中

专访《逆转三国》游戏制作人 ANNE







Anne

《逆转三国》制作人 / 产品总监

简介：资深游戏人，知名社交游戏制作人，超过 5 年 Facebook 应用程序制作经验，对海外市场有独到的见解，成功为 OneClick 开拓国际市场。

问：能否简单的介绍一下游戏开发运营团队和《逆转三国》的开发历程？

答： OneClick 成立于 2010 年，总部位于上海徐家汇，公司高管均来自海内外知名游戏公司，因《逆转三国》傲人佳绩而在业界小有名气。公司一直致力成为“全球最好的智能手机游戏缔造商”，通过拥有自主知识产权、领先国际的 hardcore game，为全球手机用户提供优质的移动互联网娱乐体验。公司开始就将眼光瞄向了全球，和国际一流的平台运营商建立了长期合作关系，旗下手机游戏产品在港澳台、日本、欧美等多个国家和地区上线运营。

2012 年三国风逆袭 AppStore，OneClick 自主研发的《逆转三国》于年中在 IOS 平台上线，经典转珠消除携手精美三国卡牌，全面引爆手游热潮，堪称此类游戏的鼻祖。《逆转三国》选用唯美画风设计出独具个性的人物角色，高品质的游戏画面配合强力的打击感，让玩家们体验到前所未有的三国趣味，常居港澳台 AppStore 畅销游戏排行榜第一位，是 2012 用户讨论度最高的手机网络游戏。

2012 年 11 月，OneClick 与日本著名手机社交平台梦宝谷（DeNA Mobage）达成运营合作，首月大陆区安卓平台收入即突破 100 万元，快速的用户增长和不断增加的充值数额让代理商信心倍增。目前游戏下载总量已突破 2100 万次，注册用户接近 1900 万人，月流水超过 2000 千万元。OneClick 从不过分宣传，仅依靠游戏本身的趣味性提高用户对产品和公司品牌的关注度，《逆转三国》势必将成为了手游界一颗耀眼的明星。

我们在合适的时间里，恰好遇见了同样怀抱三国梦想的志同道合的朋友，在深思熟虑之后便开启了一段三国之旅，可谓是在最短的时间内抓到了上帝赐予的机会。

问：相对其他宝石益智类游戏或三国题材游戏，《逆转三国》的卖点在哪里？

答： 优秀的美术、新颖的玩法造就了我们的与众不同，而且整个游戏团队都非常愿意和玩家一起成长，坚持把用户体验放在第一位，不做一锤子买卖不计一时得失，用诚意来打动玩家。

问：对于杂志中抽奖的十张神将卡牌，能否介绍一下对游戏会带来怎样的益处？

答： 每个神将各具特色，在不同的队伍中都将发挥超神的作用，在各种高难度副本里都将起到扭转战局的作用。武将的三围属性是保证整个队伍存活的关键，满级神将的 HP 值将近 3000~4000，可以使队伍的血量变得更多，被秒杀的概率更低。除了以后会开放的神将超转生之外，如诸葛亮的技能“乱世天下”，华佗的技能“刮骨疗伤”都是专属技能，是其他武将不可比拟的。

问：除了《逆转三国》这款游戏外，你们开发了哪些游戏？有什么值得推荐的吗？

答： 今年我们开发了一款全新的三国题材卡牌游戏——《逆转天下》，同样的历史带入感，更按照玩家的建议加入了武将小故事。游戏内容较为丰富，技能特效华美绚烂，迎合主流玩家的游戏理念，技巧与实力相结合，相信会给大家带来全新的游戏体验。（详情请看移动平台游戏）

问：在苹果的 iOS 平台上成功发布后，安卓平台上的游戏已经开启下载运营，两大平台上的游戏内容是否会不同？你对这两大平台的运营前景怎么看？

答： 《逆转三国》目前在两个平台上的版本有一些小差距，但游戏内容会基本保持一致。整个手游市场在游戏圈中的份额正在逐年增长，尽管现阶段 IOS 依然有很大的优势，但安卓用户庞大的基数还有待更深入的挖掘。

问：《逆转三国》的游戏中是否会引入 PVP（玩家竞技）玩法，游戏如何实现玩家之间的网上互动？

答： 关于 PVP 的部分，我们目前还处于收集大量的玩家的意见的阶段，游戏将采取由玩家决定游戏未来的运营模式，让每个玩家都可以参与其中，乐在其中。

问：对我们杂志的新手玩家有什么游戏建议吗？比如不花钱攻略这种？

答： 选一个比较好的开局是很重要的，好的开始是成功的一半。然后就是尽量增加你的好友数量，给力的好友可以让你在游戏初期获得非常多的成就感。当你对游戏感到迷茫时，去论坛、贴吧等，发个帖寻求老玩家帮助也都是不错的选择。

问：《逆转三国》除了移动游戏外，还会推出其他的周边吗？比如动漫画、卡牌桌游等等。

答： 那还请多关注我们的官方微博啦，第一手的游戏咨询我们都会马上更新在微博上的。最后还是要感谢电攻杂志的编辑和读者朋友们对我们游戏的支持哦！



编：Samtown　美：grass

Unity3D 中国官网：
http://china.unity3d.com

技术为王，Unity3D 引擎带领游戏产业全面转型

2013 年 4 月 20-21 日在上海小南国花园酒店，Unity 亚洲开发者大会中国站正式开幕。超过 1500 个技术开发者来自各地，聚集上海参与本次 Unity 中国开发者大会，数十位来自 Unity 总部的国外讲师与中国技术人员，为大家分享了一场精彩纷呈的技术饕宴。由 Unity Technologies 主办的本次亚洲开发者大会,覆盖了日本,韩国,中国,作为最后的一站的中国,更以人数最多，覆盖面更广作为完美收官。本次的技术交流会除了超过 40 场的技术讲题，更有中国游戏行业的名人，蓝港在线的 CEO 王峰，骏梦游戏的 CEO 许斌，Gamelook 的创始人洪涛助阵，在纯技术的交流中渗透了对中国游戏行业的看法。


游戏大佬参加圆桌会谈


Unity 开发者年度盛会



Unity 全球 CEO David Helgason

娱乐产业半衰期 全国建立培训机构


Unity 亚洲 VP John Goodale

会上，Unity 全球 CEO David Helgason、亚太区 VP 等分享了 Unity4.1 最新技术在全球的发展情况，并演示了该引擎开发的细节操作情况等。John Goodale 据悉，2013 年 Unity 全球用户已经超过 150 万，全新版本的 Unity4.0 引擎已经能够支持包括 MAC OS X、安卓、IOS、Windows 等在内的十个平台发布。

David Helgason 在会上指出，所有娱乐产业都将有“半衰期”，音乐有 10-100 年，电影则 5-10 年，游戏 2-3 年，手机游戏则是半年到 2 年。David 认为，半衰期越短，掌握在开发者中的机会就越多。而开发者必须具备的几个要素则是创造力、激情以及良好的能力。而 Unity 引擎将在全国创建数十个培训机构，为更多的中国开发者能够运用引擎开发游戏做好了基础，而 Unity 还将进行日本与韩国的巡讲，为亚洲开发者带来第一手的 Unity 技术咨询及交流机会。

小团队创业：抄还是不抄？

在圆桌会议中，蓝港在线 CEO 王峰、骏梦 CEO 许斌以及 Gamelook 创始人洪涛分享了现在手游创业团队的建议。洪涛认为，现在内容制胜，大制作在今后的手游市场上将占据不可匹敌的地位，所以小团队的产品已经不适合在混乱的市场中生存。

王峰则认为，任何产品第一次最重要，也就是说，创意是成败的关键，市面上成功的产品都是史无前例的，能够在造出让人眼前一亮的创意产品才是目前手游市场最为可行的方式。对此许斌认为，其实对于小团队来说要达到真正意味上的创新几乎是不可能的，而借鉴良好产品的经验也是必要的途径之一，但这不是单纯意义上的抄袭，而是总结多种游戏的经验教训，取长补短，打造符合自己团队特色的精品。


创意设计大奖赛奖杯

立足全球，服务大中华，共创多赢

会议中 Unity 的大中华区总经理 Allen Foo 符国新为开发者们介绍了 Unity 在中国发展的蓝图， Unity 将为国内的用户提供稳定成熟的技术支持，根据用户的需要中国团队将提供更多的增值服务，同时与国内外知名企业合作双赢。Allen 指出为中国用户服务的不仅仅只有 Unity 的中国团队，他们更将得到来自全亚洲，乃至全球的 Unity 技术团队的支持和服务。

符总经理在发言中宣布了与微软集团的战略合作，与欢网及其他国内外知名企业的双赢计划，同时宣布了 Unity 将在中国启动官方认证培训，甚至在当场就与十多家教育机构签署了 MOU 协议。为了促进游戏产业的发展及多元化进程，Unity 中国推出了 Union 计划帮助使用 Unity 研发游戏的开发者们顺利完成从开发到商业化的过程。



大中华区总经理 Allen Foo

Unity 专家云集、三个分场座无虚席

4 月 20 日的主题演讲结束后，三个分会场的课程正式开启。无论是来自国外的专业讲师的课程，还是国内 Unity 工程师的讲座，甚至来自各大企业和工作室的 Unity 专家的案例分享，所有的分会场都场场爆满，座无虚席。Unity 国内用户的热情空前高涨，现场的合作伙伴摊位前也是人头攒动，络绎不绝。

Unity3D 官方微信

7月上海狂欢 ChinaJoy 奏响游戏新乐章





步入 2013 年后，中国游戏产业的发展步伐愈加迅速。当 PC 游戏略显饱和的市场已成为红海，更多的开发者将目光汇聚到有待开发的移动蓝海。为了让作品得到更直接有效面向广大用户的机会，中国绝大多数的游戏厂商不约而同的选择了 7 月底在上海召开的 ChinaJoy。

十几年来，ChinaJoy 伴随中国游戏出版产业经历了从小到大，由弱到强的发展阶段，见证了中国民族网络游戏原创力量的崛起，见证了中国网络游戏依靠“中国创造”的核心竞争力放歌国际舞台，其自身也已成长为服务中国与国际游戏产业的重要平台，成为全球数码互动娱乐领域最具影响力的盛会之一。

第十届 ChinaJoy 的成功举办确定了 ChinaJoy 展览会在国际游戏产业上的国际地位和巨大影响力，确立了展会的国际性、专业性和权威性；在展览和会议进行的 6 天时间内，第十届 ChinaJoy 产生了巨大的社会反响，不但为中国国内的游戏产业发展指明了发展方向，让来自世界各地的产业人士有机会进行全方位的交流，同时也在国际产业界产生了前所未有的“中国游戏产业风暴”，使得国际上诸多主流游戏出版发行公司均委派高层代表前往中国进行市场考察。中外参展商积极参与展览会和国内外游戏企业高层对高峰论坛、主题论坛的高度重视是 ChinaJoy 取得圆满成功的关键。在活动的组织和规划上 ChinaJoy 始终追求着完美和创新，ChinaJoy B TO B 综合商务洽谈区更是为中国的企业拓展海外商务合作渠道开拓了一个全方位、全功能的商务平台，ChinaJoy 展会的商务功能得到了质的飞跃。

中国的游戏产业需要全体产业从业单位和个人的大力支持和广泛推介，ChinaJoy 展会作为代表中国游戏业界在国际产业传达“中国产业意志”的声音也同样希望得到参展公司长期的大力支持，展会作为国内与国际、政府与企业、企业与企业、企业与消费者信息交流的有效平台必将会对产业和市场的进一步发展起到积极的推动作用。

ChinaJoy B TO C 互动娱乐展示区是 ChinaJoy 展览会的重要组成部分。ChinaJoy B TO C 互动娱乐展示区每年吸引来自欧洲、美洲、日本、韩国、东南亚各国、内地以及台湾、香港等地区数码互动娱乐业众多厂家。第十届 ChinaJoy 展览会，展览面积达到 58000 平米，共吸引参展企业 349 家，共计接待国内外媒体记者 7224 人次，传统媒体 110 余家、网络媒体超过 1400 家到会对展会进行现场跟踪报道。ChinaJoy BTOC 互动娱乐展示区，除参展厂商的最新产品展示外，还包括 ChinaJoy 角色扮演嘉年华、张江杯 ChinaJoy 竞技游戏大赛、Miss ChinaJoy 青春风采大赛等诸多大型游戏表演活动。

ChinaJoy 世界移动游戏大会（WMGC）的前身是创建于 2004 年的中国移动娱乐发展论坛，是全球最早以手机游戏、在线社区和社交游戏为主题的论坛之一。WMGC 为中外产业界人士提供运营创新模式、共享前沿技术成果、展示优秀移动游戏产品、推广移动游戏品牌、探讨商务合作和市场发展前景的功能平台，为促进全球移动游戏产业相互尊重、相互合作、互利共赢贡献力量。

中国游戏商务大会（CGBC）自 2009 年独立整合以来，已经衍生出丰富多样的组织形式、精彩纷呈的会议内容、积极务实的社交环境、良好稳健的市场口碑，成为中国游戏界和其周边产业对年度中国游戏行业相关发展趋势进行广泛讨论，互相学习、切磋经验，增进彼此感情的最佳平台。

中国游戏产业只有短短十余年的发展，因此对于技术引进和交流存在非常迫切的需求。中国游戏开发者大会（CGDC）在游戏研发、业务运营、团队管理、人才保留等诸多方面的为游戏开发者提供经验交流的平台，促进国际间游戏开发技术的共同进步，让全球游戏企业更加清晰的看到了中国网络游戏产业的发展未来。









近年来，中国数码娱乐产业国际化交流平台的“国际味道”更加浓厚，越来越多的世界各地最知名的游戏行业组织和最著名的国际游戏企业参与了 ChinaJoy，Havok、AMD、nVIDIA、CRYTEK 等著名电子、数码产品以及移动娱乐产品生产商，以及苏格兰展团、美国展团、韩国展团、新加坡展团、台湾地区展团、加拿大、英国、法国、德国、日本、瑞典、冰岛、越南、马来西亚、泰国、巴西、马耳他、西班牙、俄罗斯等国家的游戏企业的参与，使活动整体的国际影响力大大提升。

2012 年第十届 ChinaJoy 四天展期共吸引 16 万多普通观众到场参观，合计入场人数达到 19 万多人。在这一场由国际国内游戏企业共同烹制的游戏饕餮大宴后，2013 年展会将继续展示国际最前沿的数码互动娱乐产品和技术，并为中国政府机构提供传达产业政策、获取市场信息、了解产业发展状况以及吸收中外企业意见、建议的窗口。目前展会已成长为服务中国与国际游戏产业的重要平台，成为全球数码互动娱乐领域最具影响力的盛会之一。

中国游戏产业的朝气蓬勃带动了全球游戏市场的快速发展，而 ChinaJoy 正在谱写让全世界都可来倾听的中国游戏雄伟乐章。再次拉开的狂欢序幕，4 天展览 3 天会议让你直击中国！7 月底，ChinaJoy 在上海欢迎你！第十一届 ChinaJoy 举办时间：2013 年 7 月 25-28 日

龙之谷 dn.sdo.com

编：Samtown　美：grass

聚焦上海老码头，3D 清新竞技动作网游《龙之谷》2013 年度发布会于昨日顺利召开。业内知名人士、媒体朋友与核心玩家出席了本次发布会。《龙之谷》年度发布会公布了包括新资料片在内的各类重大信息，是一年最重要的产品推广展望。接下来，就让我们一一盘点发布会的精彩看点吧！

2013 年度发布会盛事盘点


发布会

暑期公测超级资料片

发布会伊始，《龙之谷》明星 GM“熊猫哥”就现场揭秘史上最大资料片暑期档上线的重磅消息，掀起了热闹的气氛。超级资料片的即将公测，70 新等级上限的开放，意味着新剧情、新任务、新巢穴、新技能的全面更新，更多游戏内容和新鲜玩法将充实你的整个暑假。


新版本内容

GSC 出品手办必属精品

备受手办爱好者关注的《龙之谷》定制手办即将于 5 月 30 日正式预售。《龙之谷》艾琳和魔法师两款手办由国际知名手办商 GSC（奸笑社）精心制作，很快将正式全球同步上市。《龙之谷》周边一直以有爱和创意深受玩家喜爱，此次大手笔与奸笑社合作，又一次提升了品牌的影响力和知名度。


GSC 手办

小龙妹与美女 COSER 混搭表演

近期热播的游戏圈首个线下相亲节目《相约龙之谷》，在年度发布会公映新预告片。节目中的男女嘉宾纷纷登台，与 Cosplay 一起成为现场最养眼的靓丽风景。作为美眉最多的动作网游，《龙之谷》推出了众多女性福利，更有展示小龙妹风采的征集活动。小龙妹选秀也成为 2013 年 CJ 盛大展台 SG 唯一选拔通道，为女性玩家追求梦想提供平台。最后，《龙之谷》2013 年度发布会顺利落下帷幕，精彩仍然继续，新版本“夺宝奇兵”现已浪漫公测中，备战资料片，与《相约龙之谷》小龙妹一起去寻宝吧！


Cos

通行证手机版
游戏管家 防盗卫士
扫描立即下载

DWC 竞技赛事勇夺 100,000 美金

《龙之谷》年度发布会宣布 DWC 全球赛事启动，来自中国、新加坡、马来西亚、韩国、日本的世界六个国家（地区）的代表队将角逐决赛冠军宝座。《龙之谷》赛事将是 DWC 中国赛区的唯一选拔通道，由 DW 单挑王、DW 公会群英赛、DW 南北公会战、媒体投票四种方式挑选“中国梦之队”挑战国际高手。另外，发布会上还现场签约了 DW 合作公会，官方授权扶持公会地面赛事，在全国范围内普及竞技。


DWC 竞技赛





编：X先生　美：grass

2013暴雪校园行：魅力杭州，人间天堂

上有天堂，下有苏杭”，杭州市常年荣膺“中国最具幸福感城市”三甲，足以证明这是一座魅力非凡的城市。同时，杭州还有“东方休闲之都”的美誉，热爱游戏娱乐的玩家数量也十分庞大。2013 第一季暴雪校园行 5 月 19 日第五站杭州，又会有怎样的精彩呢？

体验雷神之威

《魔兽世界》已然成为暴雪游戏的一大招牌，八年发展，经久不衰，部落和联盟的恩怨纠葛，深深地刺激着每一位玩家，因为信仰，所以荣耀。暴雪校园行的现场，玩家可以选择自己支持的阵营，挥舞战旗，与战友合力挑战宿敌。现场将为玩家准备最新版本 5.2 雷神再临顶级装备账号的试玩，还有阵营插旗对抗等一系列热血环节。



现场部落战联盟活动

感受虫群之心

暴雪旗下另一款知名游戏《星际争霸 2》在暴雪校园行的现场也为广大玩家提供了试玩体验。虽然国内的虫群“进化”尚未完成，不过，这丝毫无法影响玩家们对于虫群的期待。《虫群之心》的试玩和表演赛降临暴雪校园行，全新的非排名对战模式，威力强大的新单位和新技能，创新的对战策略，还有无限可能，等待玩家去挖掘。



夜晚的杭州，凉风中看星际比赛

迷你嘉年华

假如玩家对线上游戏水平不够自信，没关系，暴雪校园行现场还准备了多项精彩的线下互动游戏，扳手腕、你画我猜、有奖问答、舞蹈模仿秀、幸运大抽奖，林林总总的互动游戏，就像一个迷你嘉年华，总有一款适合你。



夜深了，依然有大量游戏粉丝聚集

漫长的等待？丰厚的回报！

尽管暴雪校园行每年都会在全国巡展，但仍“供不应求”，大批玩家纷纷吐槽“我的等待太漫长了！”毕竟暴雪粉丝实在太多了，难免会顾及不周，但是，暴雪承诺，只要是活动举办的地方，就绝对有足够丰厚的回报！幸运的杭州站，暴雪游戏就为玩家准备了魔兽胸贴、LOGO 纹身贴纸、魔术围巾、阵营 T 恤，同时联想集团还为本次活动提供了如炫酷闪存、键鼠套装、蓝牙音箱、联想乐 PAD 等数码产品，一切奖品统统一件不留！就是为了让玩家满意！



幸运观众抽奖，包包，键盘，乐派（妹子挺靓）



冠军队伍，山东大学，读书厉害，星际也打得很好

2013 《星际争霸 II》高校锦标赛春季赛华东赛区，在杭州的酷热环境下，山东大学突围而出，最终接连战胜浙江工业大学和东华大学，荣获 2013 《星际争霸 II》高校锦标赛春季赛华东区冠军。他们将作为华东区高校战队的代表进军 6 月 2 日在上海举办的全国总决赛，进而有机会争夺冠军荣耀。《星际争霸 II》高校锦标赛从 2013 年 4 月上旬持续到 6 月初，覆盖全国 16 个城市百所高校。陆续抵达的城市包括重庆（4 月 20 日）、郑州（4 月 28 日）、武汉（5 月 5 日）、西安（5 月 12 日）、杭州（5 月 19 日）、长春（5 月 19 日）、福州（5 月 25 日）、北京（5 月 26 日）、上海（6 月 2 日），为期三个月，覆盖南北 10 大城市。本赛季“最有价值选手（MVP）”，以及最优秀高校电子竞技社团的负责人还将获邀参加在美国举办的暴雪嘉年华，与全球顶尖的《星际争霸 II》高手面对面。本次赛事得到创智天地、联想、雷蛇的大力支持。战火已经愈演愈烈，高校中暴雪游戏玩家和电竞爱好者们，一起为高校电竞战队们加油，一起来到现场，体验暴雪游戏带来的乐趣！



亚军队伍的王牌选手 Joker，他是一名大四学生，对电子竞技和职业规划有着自己的理解



校园行让人感动的地方就是“在我们身边的游戏”这种感觉

玩家交流 特别版 编辑部跑团之末日大逃亡3

事件概要 REVIEW （本文纯属虚构）



平行世界的某日下午，正在 LOL 中酣战的小编们被一道诡异的闪光震晕，一段时间后，他们陆续醒来……

90% 的人类突然消失，剩下 8% 变成了吃人的僵尸，只有 2% 保持正常。国际救援部队从空中散发传单，告知幸存者前往浦东国际机场避难。小编们各自踏上了逃亡之旅……

事件发生后，编辑部的众人都在求生之路上苦苦挣扎。上两集我们已经看到有些同志光荣牺牲，还有些生死未卜，迷途不知返（也有人交了桃花运）。作为第一季的第三集，同时也是第一季的最后一集，本次故事的主角们将会一头扎入黑夜的怀抱，然后……等到下一季再回归。

（小编们的故事到此告一段落，但世界还是开放的。欢迎大家从微信、微博平台或者来信发来自己的乱入段子。如果有精彩的情节，一样可以进入玩家交流互动。）

X 先生



话说上回我正在思考人生呢，突然看见狂暴化僵尸形态的小 K 提着斧头冲过来。我当时本来是想拔腿就跑的，不过念在我们同事一场，也就犹豫了一下：是不是应该帮助小 K 洗白？于是我先后用四罐可口可乐“匀速直线”地击中了他的脖子以上的部位。不过小 K 似乎已经暴走，它那食尸鬼一样的大嘴居然能直接咬暴罐装可乐。实验证明：罐子里爆出的糖水对僵尸没用。

等到我用光了飞行道具，已经被狂暴僵尸逼进角落，心想自己短暂的一生恐怕是要光荣在这里。

然后阿汤叔飙着车就冲过来救了我。

死里逃生的经历让我有一点恍惚，跟着阿汤叔漫无目的地走动，一句话都没说。

其实我心里是有纠结的——刚和小 K 对战的时候，腿上好像是被挠破了一点皮，就一点点。不会被感染吧？也像他一样成为僵尸？

如果我会被感染，那我就应该现在马上说清楚情况。不然变身就害了人。但是我不想死啊，我还有妹子要去拯救呢！我还有稿子要写完呢！

决定了，要么我就先忍一忍，等到机场，说不定能找到治愈的方法。

不行！怎么能这么自私。

难道？我就要在没变身前自杀吗？

不行！我不能连累别人。

我恨我自己。

不知不觉夜深了。目前最重要的就是找地方度过这个晚上。既然我们已经来到了黄浦江边。最好就是找一个大桥，在桥底过夜。（不用考虑游泳过黄浦江了，江里都是僵尸猪。）等走到大桥下，我们找了一个干燥的地方，在附近堆砌了一些杂物作障碍，然后就决定休息了。我终于是向他承认了自己暴露在感染风险下。然后求他把我绑在南浦大桥的拉索上。

半夜的时候，我被一阵嗷嗷的叫声吵醒。睁开眼，发现面前围拢来十几个僵尸，它们的数量越来越多。带头的一个体型比别的大了一圈。左边胳膊完全变异，表皮被金属感的角质覆盖。“钢铁僵尸”！

阿汤比我更早被惊醒，正从行囊里组装未知的装备。我们睡觉前设下的防卫陷阱只能再拖延它们一点点时间。来不及了，这么大波的僵尸就要把我们淹没。

恐惧过后，求生的欲望抓住了我。

我身上越来越热，皮肉绽开，挣脱了绳索……

眼前一片血红。

等到恢复意识，我发现地上都是杂碎和化为血水的肉块。再看自己的手上，也长出了金属质感的表皮。刚刚我干了什么？

我的口腔里满是腐肉的味道，我的胃腹中有东西在蠕动。我觉得自己充满了力量。

我，还是一个人吗？

阿汤叔



幸运的是，刚才摩托车的撞击摔倒并没有让我受很重的伤，X 告诉了我小 K 和他之前发生的事情，我边听边用背包里的卷纸纱布帮他包扎腿上的伤口，这是僵尸的咬伤……带有很强的感染性，还好伤口不深，但如果不抓紧治疗的话，X 很快也会变成僵尸的……我心里明白，但没有和 X 说。我俩在确认双方都没事后，开始继续朝着目的地“机场”前进。一路上我不停地给 X 灌水并处理伤口，但他的情况还是越来越差，我唯一希望的是他不要在到达机场前变成僵尸了。还有一件事情让我非常疑惑，周围僵尸群的嚎叫声越来越稀疏，显然它们都在朝一个地方集结……又走了将近 2 个小时，时间逼近深夜，疲惫不堪的我们继续寻找一个相对安全的落脚点休息，尤其是对受伤的 X 来说。正在此时，黑暗的夜空中逐渐显现出一个高大的建筑——徐浦大桥！周围方圆 10 公里内唯一可以过黄

浦江前往浦东的越江索桥。

此刻 X 已经陷入了变异半昏迷阶段，为了我自身的安全，无奈之下我值得将他绑住，经历了血腥恐怖的大半夜，我早已精疲力竭了……正当我们在桥上休息，等天亮后再出发之际，意想不到的事情发生了，大群的僵尸涌上了大桥并爬上钢索想要切断它，切断整座桥，也是切断人类逃生的通道。我们必须要想办法阻止它们，但相比成千上万的僵尸，我们两个人的力量太渺小了。此时，僵尸群中有十几个身形比普通僵尸更剽悍魁梧且身披硬铁甲的怪物向我们袭来，包围了我和 X。我转身想逃，又突然想到了受伤昏迷中的 X，但回过头一看，红色的火焰已经将他包围，显然他变异了……火球越来越大进而引发爆炸瞬间吞噬了周围的僵尸，虽说我急中生智卧倒在地，但还是躲避不及被巨大的爆炸气浪炸飞，掉下了几十米高的桥面，落入冰冷刺骨的江水之中……

我，还能活下来吗？

阿宅



咔咔咔！

妹子哧溜一下躲到了沙发后面，已经有僵尸在扒门，这么快就来了……

“看来要转移了，等下跟紧我。”

她点点头。

我爬上办公桌，推开通风管道的盖子，这是我进来之前就发现的，这幢大楼通风设施很完善。

“来，先推你上去。”

她的表情告诉我很不情愿……

“没人推你上不去吧，被僵尸吃掉和走光你选哪个？”

“嗯……你不许偷瞄哦！”

“行！快点，门不是很牢，很快就会被抓开的。”

她爬上办公桌。

“先扶住上面，一只脚踩我手上。”我半蹲着将双手垫在膝盖上。“好，扶稳了，“

把妹子抬上去的一瞬间，我看到了！我看到了！我看到了！

活着真是太美好了！

不过现在不是赞美生命的时候，我一跃一撑一挂腿就上来了，充军时候练的 400 米障碍终于能派上用场了。

通风管道里面很暗，但是不影响我欣赏美景，可惜没多久就到出口。从通风管道出来对面就是安全通道，平时里面应该没有人走动，所以我推测僵尸也不会去那里。

“现在去哪里？”妹子居然主动跟我说话。

“先上楼顶看看，之前有听到直升机的声音，希望能得救。要先休息下么？还有二十多层楼要爬。”

“不用了，小命要紧。”

爬二十多楼对于久坐办公室的人来说真心要命……楼顶上果然也没有僵尸。

“你看这个！”妹纸在地上捡到几张纸片。应该说这是一张传单，是联合国救援组织散发的，大致意思是——他们在浦东国际机场有救援的飞机，救援行动将持续一个星期。

天色渐渐暗了下来，逃命了一天我跟妹子都累了，我们决定在安全通道里先凑合一个晚上，这里还是蛮暖和的虽然空气有点闷。

不知睡了多久，我被奇怪的响声惊醒。身边的妹子扭作一团，痛苦的呻吟着，后背的衣服已经染了很多的血水。



爱拼才会赢 三期连载 夺奖三部曲

逆轉三國 AGAINST WAR

来信地址 上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 1F 电攻编辑部 邮编 200233

只要拼出完整图片，就有很大机会中奖哦！



备受编辑部 MM 们喜爱的《逆转三国》又来新活动啦！这是为期三个月的爱“拼”才会赢活动，只要剪下每期图片，拼成完整的图案，就有很大机会获得官方为大家准备了史诗级的十大神将包礼品哦！还不赶快来参加！

【请沿虚线剪下】



难道她之前被僵尸袭击时受伤了？现在在变异？

“呃！”妹子在地上痛苦地低吼，隐约看见嘴里的牙齿已经变得畸形了。

唉，真是可惜了。

我拖着她的腿来到楼梯边，变异的人类真重啊，废了好大力气才把她挪上楼梯护栏。唉，可惜啊……

我松开了双手……

”咚！“下面传来重重了落地声。

这晚，我睡得特别满足……

咖啡



奢华舒适，如不看天花板，绝对堪比总统套房

我放下弩，松了口气，小心翼翼地走上前去准备把弩箭从那怪物脑袋上拔下来回收——命中率越来越高了，感觉每杀一个丧尸头上都会跳出“Level Up”的字样。

沿着宜山路往北走，一路上大约放倒了5-6个拦路的丧尸，外加徒步跋涉，我感觉耐力值快跌到0了。天色已经暗淡了下来，视野范围逐渐缩小，危险性逐步提升——我得找个安全的地方过夜！

路过内环高架，平日里拥堵的路口已是一片狼藉，车辆横七竖八的停在路中，我猫着身子无声而迅速的穿过车辆之间的缝隙到达马路对面。期间似乎听到某辆车中有丧尸的呜咽声，但好在这家伙智商为0，不会自己开车门跑出来……

为什么选择这条路前行？哥当然是有打算的：过了内环，这路上就有好多大型家具商城！平日里逛家具店的人本来就不多，所以存在丧尸的可能性很小，即便是有，也只是偶尔一两只而已——最主要的是里面有舒服的床可以睡！

我挑了一家平日里人气最差的家具城，因为这里以前都是高端货，况且谁知道这些高端货是不是海上跑一圈又回来的冒牌进口家具？商城的大厅里果真和平日一样一片死寂，只有悠扬的背景音乐还在坚守岗位循环播放着。身为一个小心谨慎到有些病态的人，我依旧没有放松紧惕，步步为营，贼眉鼠眼的观察着周围。这里实在太大了，让我有些怀疑当初的选择，似乎每个角落都有不安因素潜伏着，但外面已经全黑了，只能硬着头皮探索这里。

地上有血……红色的血！

这是活人的血！

根据我的一路杀来的经验，丧尸的血液是接近黑色的，因为它们的心脏早已停止跳动，血液缺氧几乎凝固成黑色的血浆，从拔出的弩箭伤口可以隐约看到渗出一些。但这里的血显然是活人的，它断断续续，似乎延伸至前方拐角。

我迈着猫步悄悄地追踪着，在拐角处，血迹断了——但此处的血量比之前多，应该是这人到这里用衣服或者什么包扎了一下。我用弩箭沾了一些血，并没有完全干，他/她应该没有离去多久的样子。

可是！？这货是怎么受伤的？

为何突然出现血迹？周围也不见丧尸什么的……How？ Why？

过于疲惫，大脑有些运转不起来，算了，听天由命吧，先找个舒适的店面睡觉。我在靠近安全通道的地方找了一家看起来非常奢华的店铺，确认通道可用之后，用一把消防斧卡住了门。我慢慢放下卷帘门，尽量不发出太大的声响，并用收银台抽屉中找到的钥匙将其锁上——一个封闭空间，似乎挺安全。

我躺在松软的床上，很快就沉沉的睡去。

“砰砰砰！砰砰砰！……”



【请沿虚线剪下】



小 i：受死吧！进击的黄鸭！









像我这么天真善良美丽大方正义又正直的人，总是那么好运的！比如穿过两个隧道就能挖到一辆损坏不甚严重的被主人抛弃的迷你POLO。有了这个代步工具，向着机场进军的旅程轻松多了！

“你会开车吗？”这是P羊在第一时间就想到的重要问题。

会开车？那是必须的！谁没有开过几天碰碰车呀！想当年我可是把整个场子里的车子全都撞到无处逃避只能四处乱窜，弄哭多少江湖豪杰的孩子，撞傻多少武林英豪的孙子，制霸全场的风云人物！

“当然！交给我吧！”还好她问的不是有没有驾照。

原来电视里演的都是真的。整条高速公路上一半被报废的车辆塞满，另一半却意外地顺畅。我们在片草不生的高架上霸气地逆向行驶，路过警车时，心理有无以名状的自豪感。

等下！警车？！

我们赶紧跳下车冲过去狂“淘宝”！

就在我正为补充了无数真枪实弹的装备而感到兴奋的时候，P羊却突然在身后大喊：“小心！”我转身见到一只不知何时靠近我们的凶残僵尸，正慢慢地张开它那血盆大口，贪婪地眼神真是令人作呕。说时迟那时快，我赶紧拔出刚找到的步枪超它脑袋射去。只一枪，它就倒下了。这种低等级的小兵真是没一点挑战性，倒是验证了手里武器的实用性。

“我们更新装备啦！”

我们上车一路向东，路上偶遇几只僵尸，随便射它们两枪也就解决了。不觉间，天色越发昏暗。一股凉爽的江风迎面扑来，还夹带了些腐猪尸的臭味。直觉告诉我：前方有BOSS！

停下车，慢慢靠近黄浦江。前方一个巨大的身影压进。抬头一看，一只黄鸭傲然屹立。

……

那一天，人们终于回想起了，受那些家伙支配的恐惧，被囚禁在鸭窝里面的屈辱……

“这满江的僵尸猪的腐尸就是你的杰作吗？！”我昂头大声质问它，它却一声不吭。

我要把它们驱逐掉！一只不剩！

我卸下装备栏里所有的粉饼，朝那只愚蠢的黄鸭脸上砸去。瞬间，它那双无耻卖萌的大眼上多了两条粗粗的柳月眉。

“什么？！你竟敢一言不发！是在藐视我的化妆技术吗？”

这个仇！……这次我一定要……亲手！……砍了那只鸭！

我大吼一声，向着江面一跃而起，一场轰轰烈烈的BOSS战就这样打响了！

战斗异常激烈，一直持续到深夜。至于具体的战斗过程，实在太过血腥，不易公开。我只记得我磨光了背包里所有装备的耐久值，它却始终以一副居高临下的姿态无视着我。那眼神仿佛是在说：“愚蠢的人类！”

我精疲力竭，却再也拿它无可奈何。就在我体力透支，即将陷入昏迷的最后一刻，我将手里的防狼棍向它的充气孔中扔去，随即一条完美的抛物线越过江面。合目前最后一眼，是一个巨大的黄鸭迅速漏气瘫倒在江上的画面。我终于能微笑地跪地了……

等等！整个战斗过程中，P羊在哪里？

也是，哪场精彩的对线中没有一个躲在草丛中以GANK为名，捡人头为实的队友呢？还好最后人头（不是，这里应该说“鸭头”）还是在我手里，哈哈！

小 P 羊

ADC在Panta Kill（五杀）并收割全场的时候一般不会留意辅助的位置，不过……这不是打LOL唉喂！好吧，从刚开始接触网游就一直当治疗、当辅助的P羊我还是决定做个合格的辅助——看好咱的装备，顺便蹲点当“眼睛”。小I那边的战斗情况真是一片大好呀，闲得无聊，开始清点物资。好吧，咱有一些枪支（为啥一辆警车里会配这么多武器，这果断不科学啊！）、警棍，然后，就没有然后了。看看这个天色，P羊果断要发愁啊，我们不是阿拉蕾，总不见得把枪支弹药当“妙脆角”啃了吧，而且刚才的动静是不是稍微大了点，咱是不是该撤退到啥地方避避风头呢？就在我发愁的时候，一些奇奇怪怪的声音从周围传来，天有点暗，看不太清楚，再仔细瞅瞅？我勒个去，果然“引到怪”了呀！幸亏我这个眼位不错，能够清楚地看到四面八方的道路状况，乘着还没被僵尸包围，我赶忙开着车接上小I，甩开僵尸东行而去！咱们下一站的目的地，直奔浦东国际机场！才怪，先找庇护所吃饭休息才是正办。你说吃饭找哪里？大型超市？肯德基？麦当劳？P羊这里要科普一下，其实人人都是这么想的，甚至连僵尸也是这么想的。等你好不容易到了那个点儿，未必有好招待，所以！我和小I商量了一下，果断闯空门，去别人家里借宿呀借宿。你想，这事发生的时间，上学的在上学，上班的在上班，然后周围一团乱，反倒是民宅空虚，人、鬼都想不到来扫荡啊。接下来顺理成章，找到一个大户，门外高呼一声“查水表”，然后果断占领。咱运气不错，该处食品多多，收集收集物资，加固加固门窗，早点洗洗睡了，明天咱一定要到达浦东机场！

勘误校对

5月攻略刊第51页【后勤组－攒机月月谈】栏目出现两段同样的“综合而……范围内”。实际后一段为重复内容。

5月攻略刊第57页【动漫生活铺】栏目，最末两张COS配图两位coser分别是——三笠：“NEVER”；艾伦：“YUUTA”。

关注电攻官方微信公众平台
我也能上杂志！

微信二维码扫描关注
号码搜索关注：PCGG2013

专注游戏十五年

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略